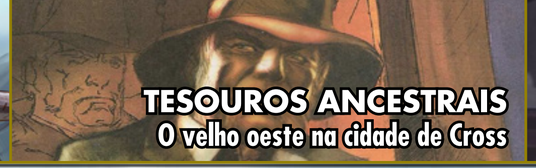
CHEFE DE FASE
Mithanar, um elfo filho da...

TOOLBOX
Crises e emergências dos mestres

BANDOS DE MERCENÁRIOS
Soldados da fortuna para Tormenta20



TESOUROS ANCESTRAIS
O velho oeste na cidade de Cross

CONTO
A Pata do Sasquatch

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 157

DICAS DE MESTRE
ESTRANHOS E MARAVILHOSOS

CAVERNA DO SABER
EQUILIBRANDO DESAFIOS

RESENHAS
THE LAST OF US 2 • *DUNA*

OS ÚLTIMOS DE NÓS

Os zumbis de *The Last of Us* para 3D&T, *Savage Worlds* e *Mutantes & Malfeitores*

CHEFE DE FASE
Mithanar, um elfo filho da...
TOOLBOX
Crises e emergências dos mestres
THE LAST OF US
no mundo dos zumbis de fungo
TESOUROS ANCESTRAIS
O velho oeste idade de Cross
CONTO
A Pata do Sasquatch
BRASIL
DRAGÃO
ANO 16 • EDIÇÃO 157
DICAS DE MESTRE
ESTRANHOS E MARAVILHOSOS
CAVERNA DO SABER
EQUILIBRANDO DESAFIOS
RESENHAS
THE LAST OF US 2 • DUNA
BANDOS DE MERCENÁRIOS
Soldados em busca de dinheiro contra os heróis em Tormenta20

INÍCIOS

Esta edição marca um momento muito importante: é a última antes do lançamento oficial de *Tormenta20*.

Claro, as circunstâncias infelizes que o mundo — e talvez até com mais ênfase, o nosso país — atravessa farão com que o lançamento da versão física não seja simultânea, mas a versão digital de *Tormenta20* estará nas mãos dos leitores, fãs e apoiadores muito em breve.

Será o fim de uma jornada que começou não há um ano, mas há mais que isso. Quando o projeto surgiu, formatado, numa reunião de marketing entre o quinteto e a **Karen Soarele**, super profissional, no quartel-general recém reformado da Jambô Editora. Quando o **Guilherme** me contou a ideia pela primeira vez e ouviu um "Você tá maluco" vindo de mim, do lado de fora da loja NERDZ. Quando me mudei para Porto Alegre, apostando numa nova vida com a **Camila Gamino**, mas também solidificando minha vida profissional e praticamente entregando a alma para a Tormenta quando disse para o Gui, "Este é meu último emprego". Quando fechamos contrato com a Jambô, depois de ouvirmos de terceiros que ninguém gostava de *Tormenta* ou da *Dragão*, e que o que fazíamos não tinha mais espaço. Quando resolvemos apostar no recém aberto Sistema D20 para adaptar nosso cenário. Quando sentamos eu, **Rogerio** e **Cassaro**, para juntar um monte de matérias desconexas em algo coerente, divertido, único.

Tormenta20 é o fim de uma série de jornadas. Acredito que cada pessoa envolvida em seu processo é capaz de traçar sem muito problema uma linha parecida com a minha. De dedicação ao RPG, de dificuldades, mas o dobro de conquistas e ocasiões felizes. Tudo o que fizemos nestes agora 21 anos, culmina em *Tormenta20*.

Ironicamente, isso não é o mais importante. O que importa de verdade é que *Tormenta20* também significa uma série de começos.

O início de uma nova era no cenário, cheia de novidades, novos personagens, retorno de antigas figuras, aventuras ainda mais incríveis. O início da sua jornada, seja como um jogador de primeiro nível, seja como uma veterana que volta a empunhar sua arma, tirando o antigo grupo da aposentadoria.

Tormenta20 é o seu caminho para o que há de mais fantástico no mundo dos RPG. E a gente quer muito ouvir o que cada um de vocês vai encontrar.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Clarice França, Davide Di Benedetto, Glauco Lessa, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Rafael Dei Svaldi, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundos de tela: Ricardo Mango e Samuel Marcelino

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Ele está chegando!

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino está tentando combar??

10 Resenhas
The Last of Us 2, Duna.

13 Sir Holand
Em rio de piranha, jacaré nada de costas.

14 Dicas de Mestre
Os estranhos e maravilhos personagens de T20.

22 The Last of Us
Sobreviva a zumbis de fungos e humanos famintos para 3D&T, Savage Worlds e M&M.

34 Toolbox
Soluções para os perrengues do mestre.

40 Gazeta do Reinado
Caiu a Flecha de Fogo!

42 Caverna do Saber
Desafio no ponto.

50 Conto
A Pata do Sasquatch, parte 1, por Leonel Caldela.

74 Gabinete de Saladino
A lista dos filmes nasties proibidos.

78 Bandos de Mercenários
NPCs dispostos a tudo, em *Tormenta20*.

88 Encontro Aleatório
Fazendo uma cena de baile!

92 Pequenas Aventuras
Onigashima, o lar dos monstros.

94 Chefe de Fase
Mithanar, o elfo maldito de *Joias para Lamashtu*.

98 Tesouros Ancestrais
O velho-oeste da cidade de Cross.

104 Amigos de Klunc
Klunc se distancia de amigos a cada 30 dias!

110 Extras
Making of da capa!

A CAPA

Mercenários mal encarados, prontos para dar trabalho para seus jogadores, estrelam a capa deste mês. A matéria é do ilustre mestre malvado **Rafael de Svaldi**, e coube ao sempre competente **Ricardo Mango** dar vida a estes rufiões!

Notícias do Bardo

Um ciclo se fecha... e outro se inicia!

Sacerdote de Aharadak: esperando para mostrar seu poder aos personagens jogadores!

T20 ENTRE NÓS

Como adiantado por nosso digníssimo e carequíssimo editor-executivo, J. M. Trevisan, esta é a última DB antes do lançamento oficial de Tormenta20.

Quem participou do financiamento coletivo ou da pré-venda do novo RPG de *Tormenta* receberá o livro em versão digital ainda esta semana. Claro, dependendo de quando você ler esta revista, talvez já tenha recebido! As cópias físicas seguirão em breve.

O que isso significa para a revista? Bem, já estávamos dando suporte para T20 desde a primeira versão do livro básico, disponibilizada em junho. Iremos continuar fazendo isso. Nessas primeiras revistas após o lançamento do sistema, esperem por matérias explicativas (como a Caverna do Saber desta edição), discutindo questões mecânicas em detalhes que não caberiam no livro básico, além de conteúdo adicional como a matéria de capa, com uma nova ameaça (os bandos mercenários).

Pelo menos logo de início não teremos efetivamente *regras novas*, mas isso deve vir logo (talvez, mas sem promessas aqui, já na próxima edição), começando com adaptações de conteúdos de Tormenta RPG para Tormenta20. É claro que a DB continua dando suporte para outros sistemas, especialmente quando temos apoio de suas respectivas editoras. Se você quer ver material de outro RPG por aqui, não deixe de avisar no grupo dos Conselheiros (ou de pedir ajuda para um conselheiro fazer isso por você)!

Este é o fim do ciclo de espera pelo T20... E o início das aventuras que viveremos com este novo jogo!

Córtex do Dragão!

Uma das séries animadas melhor recebidas da década foi *Príncipe Dragão*, exibida pela Netflix e que já abordamos numa adaptação multissistema na DB 142.

A animação acompanha as aventuras de dois irmãos no mundo de Xadia, misturando humor, aventura, uma pitada de intriga política e muita magia. Agora foi anunciado como um RPG oficial da série, usando o sistema Cortex Prime criado pro **Cam Banks**. No passado, as mesmas regras já foram usadas para *Firefly*, heróis da Marvel e até *Smallville* em jogos licenciados.

A previsão de lançamento é para 2021, com promessa de um playtest público e de que o conteúdo do jogo ligue a terceira temporada do desenho à vindoura quarta temporada. Enquanto não temos mais notícias, pode contar com um jogo completo gratuito para conhecer o sistema, na **página oficial do Cortex**. Não há previsão de lançamento em português.

RPG grátis

Se um RPG de graça é bom. Que tal dois?

Fundação Triunfo é um RPG criado por **Tchelo Andrade**. Nesse jogo de fantasia urbana que também serve como ferramenta pedagógica, os jogadores são desbravadores e exploradores que enfrentam o "mal desconhecido", uma energia maligna que fomenta violência no Brasil contemporâneo. A forma de derrotar esse mal é desvendar o folclore brasileiro e se aventurar por lugares esquecidos.

Triunfo foi financiado coletivamente pelo Catarse, mas agora que o projeto foi concluído, seu kit inicial pode ser adquirido gratuitamente no **site oficial**.

Já *Bravos Heróis* é um RPG minimalista lançado pelo povo do Mundos Colidem. Escrito por **Tipo Lipe** e ilustrado por **Petras Furtado**, *Bravos Heróis* usa o Lima System para colocar jogadores no papel de heróis numa jornada para salvar o mundo das garras do Senhor do Mal, inspirado em jogos como *The Legend of Zelda*, *Legend of Mana* e *Hollow Knight*. No esquema "pague o quanto quiser", o RPG pode ser adquirido de graça ou por outro valor que você deseje. Disponível no **Dungeonist**.

O dia depois do Ragnarok

Entre as muitas bizarrices da Segunda Guerra Mundial está o uso de mitos e símbolos nórdicos como ferramenta de propaganda nazista. Isso influenciou inclusive jornalistas da época, que traçaram paralelos entre a ascensão do Reich e o Ragnarok, o crepúsculo dos deuses, a lenda nórdica do fim dos tempos.

Ken Hite (*Vampiro: a Máscara Quinta Edição*, *Delta Green*) decidiu encarar isso literalmente. Em seu cenário *The Day After Ragnarok* as pretensões místicas de Hitler fazem com que a serpente de Midgard surja no mundo, sendo morta por armas nucleares.

A queda de uma cobra maior que continentes causa um impacto ainda maior que a radiação, alterando o mundo inteiro para sempre. Os personagens dos jogadores podem ser sobreviventes, pilotos ou herpetologistas (?!) que tentam sobreviver e enfrentar os verdadeiros vilões desse mundo envenenado.

A editora Retropunk anunciou que trará esse cenário rápido, divertido e furioso para o Brasil logo após o lançamento da Edição Aventura de *Savage Worlds*.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações atormentadas, estimados apoiadores da Dragão Brasil! *Tormenta20* está entre nós! (Ou estará em alguns dias, sei lá.) Vamos já oficializar que os Pergaminhos dos Leitores agora só respondem sobre regras de *T20* — porque vocês perguntam só isso mesmo! Então vamos seguir, sem demora, porque...

— PALADINO!! Cria vergonha!

— Hã, Paladina. Qual parte de "sem demora" você não entendeu? Tem muita carta aqui e...

— Eu SEI o que você está aprontando! Estou vendo aqui suas fichas de personagem no *Roll20!*

— N-não é o que está pensando...

Conversão de Personagens

Saudações Paladino e Paladina. Desde já me desculpem se não entendi como isso funciona, eu literalmente acabei de assinar a Dragão. Isso porque queria mais sobre Tormenta20 *e adorei a revista. PARABÉNS!*

Agora entrando no assunto. Eu mestro uma mesa há 4 anos, na verdade esse é período que eu e meu grupo de aventureiros conhecemos RPG e resolvemos jogar, não paramos mais. Nosso primeiro grupo teve uma campanha até o nível 22, e foi incrível. Durou dois anos, desde então jogamos aventuras rápidas, algumas durando mais que outras. Mas os personagens que realmente temos em nossos corações são os primeiros que criamos. Aí veio a ideia: "E se recriássemos nossos personagens para Tormenta20?" Logo todo o grupo ficou eufórico. Mas começamos a esbarrar em algumas questões. Meu grupo gosta de personagens exóticos, e logo ficamos com muitas dúvidas sobre como recriar esses personagens. Então, vamos lá:

***1)** Uma das minhas jogadoras havia criado uma guerreira mágica, melhor estilo anime. Uma personagem que usava armadura e magia graças à classe de prestigio Guerreiro Mágico. Ok, ok, sei que é muito cedo ainda pra falar em classes de prestígio. Na verdade, as classes ficaram tão versáteis que nem sei se consigo ver um futuro para uma classe assim. A questão de lutar tudo bem, pois como humana ela poderia pegar Luta como pericia extra, o problema é a armadura com magias. Então pensei que talvez no futuro, no futuro mesmo, será que poderia haver um poder que possibilitasse essa personagem? Até pensei como Regra da Casa transformar a habilidade Estilo de Combate Arcano em poderes, um para armaduras leves e o outro para pesadas. O que vocês acham?*

***2)** Seguindo ainda essas questões de poderes, outro personagem era um elfo feiticeiro com tatuagens mágicas. Em Tormenta RPG graças aos Talentos Adaptação Cultural, Criar Tatuagem Mágica e Tatuagem Mística ele possuía suas tatuagens magicas. A questão dele sempre foi o roleplaying, ele gosta bastante do visual das tatuagens que se iluminam quando está em ação. Mas também não quer que elas sejam simplesmente "enfeite", quer dar significado a elas. E por enquanto não vejo como. Vocês podem me ajudar?*

***3)** Por fim, ainda falando de questões regionais, outro personagem era um mago (é, todo o grupo adora magia) de Collen (pois o jogador se inspirou em um clã da história de certo ninja que se veste de laranja), então ele tinha olhos mágicos. Como eu disse, sei que é cedo para isso, mas há possibilidade de poderes regionais no futuro? Ou posso usar os talentos antigos como poderes para* Tormenta20?

Ufa! É só, hehehe! Desculpe pelo tamanho do texto, e se poderem me ajudar, desde já agradeço. E mais uma vez, PARABÉNS PELA REVISTA!

Hassan Al-Babhki,
Mestre da Guilda Magia e Aço

Em primeiro lugar, bom Hassan, seja muito bem-vindo à Dragão Brasil e a *Tormenta20*. Que você e seu grupo façam boas rolagens e conquistem muito XP!

1) É verdade que esta nova jornada está apenas começando — ainda restam vinte anos de material antigo para atualizar/adaptar ao novo sistema. Um Manual de Conversão deve estar disponível em breve, para ajudar mestres como você na empreitada. Quando a classes de prestígio, ainda é cedo para dizer, mas elas devem receber uma abordagem muito diferente em *T20* — uma forma de adotar novas carreiras sem abandonar sua classe antiga. Não se preocupe, isso será revelado muito em breve. Por enquanto, sua Regra da Casa parece uma ótima ideia.

2) Por agora, a única solução possível é puramente cosmética: ser um arcanista feiticeiro com tatuagens que brilham ao lançar magias. Seu amigo terá que aguardar um pouco mais até que esses talentos sejam atualizados.

3) Como citado nas Dicas de Mestre desta edição, talentos regionais devem ser substituídos no futuro por novas origens. No entanto, até que uma solução oficial apareça (ou até depois disso), você é livre para converter antigos talentos em poderes gerais, que qualquer classe possa adquirir. Apenas preste atenção a inconsistências nas regras. Por exemplo, o antigo talento Olhos Especiais pode oferecer o mesmo efeito de *ver o invisível* — mas essa magia não existe mais. Em *T20*, esse efeito agora é um aprimoramento da magia *Visão Mística*.

(Hassan, você parece entender muito de regras. Viu algum combo que gostaria de dividir comigo? Porque a Paladina vai mestrar semana que vem e...)

— PALADINO! Você está mandando DM para o leitor? Para perguntar de combo?

— Afe, não sei onde você arruma essas ideias!

Inventos, Estilos e o Osteon Druida

Saudações paladino e paladina, guardiões do conhecimento, da realidade e tudo mais. Em meio a minhas andanças por Arton e agora por Odisseia, compilo dúvidas de aventureiros referentes ao funcionamento da economia em Arton, e como poderes de alguns heróis se manifestam.

***1)** O preço de fabricação de itens por Ofício normalmente é 1/3 do valor original do item. Entretanto, quando se trata de itens superiores, como é calculado esse valor? Se comprar uma espada bastarda de um inventor, ela custaria 135 T$ (35 da espada bastarda e 100 da modificação), ou custaria 335 T$ (multiplicando por três o valor de fabricação)? E materiais especiais, têm seu preço multiplicado?*

***2)** Haverá clarificação de quais estilos funcionam em conjunto com outros?*

***3)** Empunhadura Poderosa em criaturas Pequenas ou Grandes funciona de que maneira? Eles poderiam usar armas aumentadas/gigantes sem penalidade?*

***4)** Como Forma Selvagem interage com habilidades inerentes da raça do indivíduo? Um osteon druida ainda teria redução de dano? Um lefou druida ainda se beneficia de Corpo Aberrante?*

Hoenheinn Mitternach, Paladino de Valkaria se preparando para sair no braço com a própria Valkaria

Saudações, aventureiro sedento por comb... aham, por conhecimento! Seguem as clarificações solicitadas.

1) Em primeiro lugar, um aviso: inventores não são apenas um meio esperto para que outros personagens peguem itens melhores. Um inventor não é um ferreiro NPC

qualquer, que coloca suas peças à venda na lojinha da cidade — seus inventos são especiais, fruto de talento e anos de dedicação, reservados para uso próprio ou amigos seletos. Assim, os custos mencionados em suas regras são para a fabricação de itens, não para a venda. Um inventor que por algum motivo decida vender suas peças vai cobrar muito, muito mais.

Isto posto, *caso* os personagens encontrem um inventor disposto a vender suas criações, irão pagar por elas o preço de mercado comum — ou seja, três vezes o custo. No seu exemplo, T$ 335.

2) *Nenhum estilo funciona com nenhum outro. Estilos de combate não se acumulam. Um personagem pode ter dois ou mais estilos, mas deve escolher e anunciar qual deles estará usando em cada rodada. A única exceção é o antigo Estilo Encouraçado, que na verdade deixou de ser um estilo — e por isso agora pode ser combinado com qualquer estilo.*

3) *O poder Empunhadora Poderosa permite que você use armas como se fosse uma categoria de tamanho maior. Isso permite que personagens Minúsculos usem armas como personagens Pequenos (ou seja, armas normais), mas na prática não tem serventia para personagens Pequenos.*

4) *Para raças humanoides, a Forma Selvagem realmente o transforma em um animal quase idêntico a um espécime normal, perdendo habilidades raciais que dependem de sua forma original (por isso outras criaturas precisam de um teste de Percepção para notar a diferença). Raças que pertencem a outros tipos de criatura, como lefou, osteon e golem, a regra é diferente: a Forma Animal será aberrante, esquelética ou mecânica, dispensando o teste de Percepção e também preservando suas habilidades raciais físicas. Assim, o osteon ainda teria redução de dano, e o lefou ainda teria Corpo Aberrante.*

(Cá entre nós, Hoenheinn, essa sua ideia de comprar invento é ótima, vamos ver se o mestre autoriza antes de ler aqui...)

— PALADINO! Estou vendo um monte de itens modificados aqui na sua ficha de personagem que NÃO É inventor!

— E-eu ainda tenho que corrigir uns errinhos!

Atualidades de Arton

Olá pessoal! Sou leitor assíduo da Dragão Brasil desde os primórdios, acompanhei toda a evolução do trabalho de vocês, bem como a criação do mundo de Arton e do universo de Tormenta.

Há muito tempo não jogo RPG, mas sempre curti ler o material de vocês. Com o fim da revista impressa, acabei perdendo um pouco o contato com este mundo, retomando com muita alegria com o retorno triunfal de vocês com a edição digital, da qual sou apoiador desde o começo.

Contudo, me sinto perdido e curioso com as mudanças que aconteceram no cenário. Comprei a trilogia do Caldela, a qual estou começando a ler no momento.

Gostaria, se possível, que pudessem fazer uma matéria sobre como ler, cronologicamente, todas as mudanças que ocorreram no cenário, pois gostaria de estar mais inteirado do assunto. Quais revistas, livros, materiais devo ler, e em qual ordem, para entender tudo o que rolou no cenário? Acredito que, como eu, talvez muitos se sintam desorientados quanto a isso tudo.

Desde a troca de liderança no Panteão, para Tauron (ele ainda é o atual líder?), o exército de Yuden, a ascensão do Deus Arsenal, e por aí vai!

Mateus Guida

Desculpe Mateus, mas sua pergunta não é sobre regras e combos, então não me interessa...

— PALADINO! VOCÊ QUER PASSEAR DE AMBULÂNCIA?!

Cof, cof, aham, como eu dizia, sua pergunta é muito importante e relevante!

Talvez tenhamos um artigo para desvendar o assunto em detalhe, mas podemos dar algumas dicas agora mesmo. A *Trilogia Tormenta* é um ótimo começo. Depois pule para *Crônicas da Tormenta*, embora não seja essencial. Em seguida você pode escolher entre *A Flecha de Fogo* ou *A Joia da Alma*, em qualquer ordem, pois são independentes. *A Deusa no Labirinto* é uma continuação indireta de *A Joia da Alma*, deixe para o final. Por fim, atualize-se com o livro básico *Tormenta20* (ou leia este antes, mesmo, caso não se importe com spoilers).

Ah, e se gostar de mangá, leia *Holy Avenger* e *Ledd* antes de tudo isso.

King Kombo

Saudações castanhísticas, nobres paladinos da Dragão Brasil! Envio este pergaminho para, em primeiro lugar, congratulá-los no sucesso absoluto que foram a campanha e a pré-venda de Tormenta20 no Catarse! Já estou mestrando em T20 (num projeto ambicioso com mais de 10 pessoas!) e estamos nos divertindo bastante!

Dito isso, preciso agora ouvir o chamado de Allihanna e Tanna-Toh em meu coração e educá-los nos conhecimentos da natureza! Vocês disseram em resposta a um dos pergaminhos na DB 156 que gorilas não poderiam empunhar armas pois não possuem polegar opositor, o que não é verdade! Assim como todos os demais hominídeos (como o chimpanzé e o próprio homem), eles possuem sim belos polegares opositores e são capazes de segurar ferramentas. (O que, é claro, não quer dizer que eles poderiam empunhar armas de maneira eficiente)!

Peço perdão pela picuinha, mas foi mais forte que eu! Desejo melhores rolagens nos testes futuros de Conhecimento! Abraços felpudos.

Carlos "Grande Castor" Gonçalves, mestre de TRPG, Tormenta20 e Império de Jade, além de Biólogo quando não está logado no Roll20

Ora, Grande Castor, você só pode estar falando do gorila comum mundano, não do gorila artoniano, cujos polegares opositores foram roubados no passado remoto pelo deus...

— Quieto, Paladino!! Que marmotagem é essa agora? Deixa ver sua ficha de druida outra vez... "Forma Selvagem gorila de quatro braços com quatro cimitarras?!!" PALADINO! NÃO CREIO! VOCÊ ESTAVA TENTANDO ESCONDER UM COMBO DOS LEITORES?!!

— Ué, então quer dizer que o gorila pode usar cimitarras? Oba!!

— NÃO, SEU TRASTE! E você não vai nem poder usar uma COLHER, quando eu te pegar!

— Snif! O combo não compensa!

LENDAS LENDÁRIAS

Dia de *Savage Worlds*, os jogadores criavam seus personagens. O mestre lia a lista de desvantagens.

Mestre: "São estas: Covarde, Feio, Desastrado, Burro, Manco..."

Um dos jogadores cutuca o amigo do lado e comenta:

"Ih! Olha só, cara! Não é que o mestre tá te descrevendo inteiro?!"

Sessão pausada para as risadas.

Jefferson Tadeu Frias

• • • • • •

Por motivo já esquecido, a sirene Selphie e a sulfure Namiele começaram a discutir. Enquanto ambas preparavam-se para se engalfinhar (e discutiam se uma conseguia deixar a outra desprevenida ou aplicar alguma outra condição), Grimbridge se posta frente às duas, usando toda a autoridade que um teste de Diplomacia feito com Orgulho pode conferir:

— Senhoritas, por favor, mostrem algum decoro. Estão apenas humilhando a si mesmas.

Isso encerrou o combate... E a banca de apostas que Wez montava. Não foi aquele dia que o goblin conseguiu uns trocados.

Tarcisio Lima

RESENHAS

THE LAST OF US 2

"Me transformar no quê? Não acredito em dinossauros"

Eu não sei exatamente o que esperava quando comecei a jogar *The Last of Us*. Eu já conhecia o trabalho da desenvolvedora Naughty Dog e adorava as aventuras indianajonesísticas de Nathan Drake — o assassino em série mais carismático do mundo — em *Uncharted*, mas fora a qualidade técnica, era tudo uma tela em branco.

Porque essa é a grande mágica de ver surgir uma nova franquia, certo? Não há expectativas, padrões, fãs esperando ver suas fanfics tornadas realidade. Há só a espera por algo novo e legal.

No fim, o que eu vi foi um jogo que elevou sim o nível de narrativa, trouxe à tona questões sobre a ética e a moral em um mundo em que a maior parte da população se transformou em zumbis com fungos na cara, e entregou um final que — convenhamos — coloca Joel, o homem que perdeu a filha e guiou a jovem Ellie por uma viagem cheia de horrores através dos Estados Unidos, como um homem de decisões no mínimo ambíguas.

E por mim, ok. O fim de *The Last of Us*, somado a uma série de coisas pequenas, torna o jogo mais sofisticado que, por exemplo, a própria série *Uncharted*.

Agora, sete anos depois, a situação obviamente é diferente — e me perdoem por não manter meu voto de evitar spoilers. Estejam avisados.

The Last of Us 2 foi produzido e lançado com as vantagens, e acima de tudo, com o peso do sucesso anterior sobre as costas. Numa ocasião assim, produtores de conteúdo têm duas opções: "jogar com o regulamento debaixo do braço", como se diz no futebol quando um time tem uma situação confortável e a vantagem do empate, e aí teríamos algo muito parecido com *As Novas Aventuras Fantásticas de Joel e Ellie;* ou tentar dar um passo além. Arriscar. Atacar mesmo não precisando. Mesmo com a chance de parte da torcida se voltar contra o próprio time.

Obviamente, a Naughty Dog aproveitou sua posição de máquina de fazer dinheiro entre as associadas da Sony e escolheu a segunda opção. Acertadamente. Como li por aí, *The Last of Us 2* não é o jogo que os fãs esperavam. E você pode entender isso como um elogio ou não.

O jogo se passa algum tempo depois do primeiro. Ellie tem 19 anos, tem amigos, um romance florescendo e sua relação com Joel parece estremecida por algum motivo. Ambos vivem em Jackson, uma cidade autosuficiente no meio do caos. Um oásis no apocalipse. Sim, é preciso fazer rondas e proteger os arredores, mas é o que há de mais próximo de uma vida normal no mundo de jogo. Não por muito tempo, claro.

É provavelmente o spoiler mais mal guardado da história a essa altura mas, aproveite a pausa para avançar para outra matéria se quiser, Joel morre. Pior que isso, Joel morre executado, sem chance de reagir. Ainda pior: Joel morre espancado por uma personagem nova que não só surge "do nada", como havia sido controlada pelo jogador instantes antes. É muita coisa para assimilar. E muita gente não quis nem tentar.

Fiz questão de assistir a alguns videos de fãs que se revoltaram. Um deles, lembro, disse que era ok que Joel morresse, mas não "daquele jeito. Não como um rato". Entedível: Joel passa o primeiro jogo inteiro superando todo e qualquer obstáculo a frente, e quando o próprio resultado final da jornada não lhe agrada, o personagem o toma nas mãos e faz com que o mundo funcione do seu jeito. A tela escurece, sobem os créditos. Fim. Exceto que não é o fim.

The Last of Us 2 só faz sentido se você o analisar como — surpresa — uma continuação imediatamente direta do primeiro game. O que acontece com Joel é a consequência do que o personagem fez lá atrás. Ou mellhor dizendo, consequência direta do que VOCÊ fez. Afinal, era na sua mão que o controle estava. Você torceu por ele. E talvez por isso toda a raiva.

A prova da profundidade de *The Last of Us 2* é que tudo isso que eu disse se resume a, sei lá, duas horas de um jogo que me consumiu trinta?

É claro que Ellie decide partir em busca de vingança — acompanhada da adorável e foda pra caralho Dina, e é ai que o jogo começa de verdade. E se você acha que isso é tudo o que te espera, como diria a minha mãe, você não sabe da missa a metade. Há muito mais viradas na trama, e pelo menos uma tão ou mais divisiva que a morte do nosso amigo Joel. Mas não sou capaz de me afundar tanto no reino sujo dos spoilers.

Em termos de jogabilidade, se você não gosta de se arrastar furtivo para evitar inimigos, pegar munição e suprimentos o tempo todo, melhor ficar longe, porque esse continua sendo o centro de tudo. A qualidade, porém, faz com que valha muito a pena. A evolução tecnológica tornou a experiência de circular estaladores e outras criaturas ainda mais enervante.

A violência às vezes pode parecer gráfica demais quando os inimigos são outros humanos, mas para que a trama e o tema da vingança a qualquer custo funcione, era preciso que o jogador sentisse cada morte, seja no grito desesperado dos outros adversários, seja na expressão retorcida da vítima a cada ataque. A sensação de insegurança é constante e não me lembro de nenhum jogo que tenha me passado tamanha sensação de estar sendo perseguido o tempo todo.

A direção de arte é incrível. Cada cenário parece único em seus mais mínimos detalhes. Os que gostam de fuçar cada canto tentando reconstituir mentalmente o que era o mundo antes do apocalipse, serão muito bem recompensados. Em minhas andanças, achei, por exemplo, um PS3 empoeirado e uma mesa de RPG com miniaturas.

Sobre críticas... me parecia que 30 horas era tempo demais, mas me convenci assistindo uma entrevista com **Troy Baker** (o Joel) que, de fato, a longa duração sem encheção de linguiça era necessária: quando o game chega em seu ápice você está tão exausto e esgotado quanto os personagens na tela. E isso faz diferença. Mas ninguém vai me convencer que um certo boss, que parece ter saído de algum *Resident Evil*, precisava ter o nível de dificuldade que tem. Você vai saber quando chegar lá.

No fim das contas, *The Last of Us 2* é uma experiência pesada, um chute no estômago que pode não ser fácil de digerir, mas é também um dos jogos mais sensíveis e corajosos dos últimos tempos.

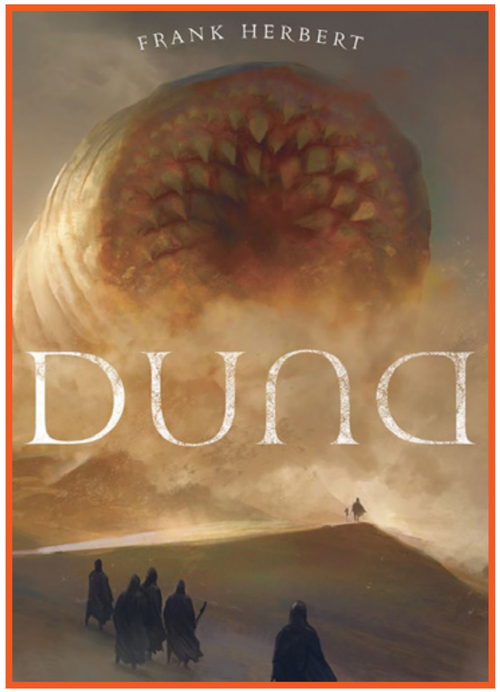
Perde quem vai na onda da choradeira de parte da internet.

J.M. TREVISAN

DUNA

O Senhor dos Anéis da ficção científica

Quase todos concordam que *O Senhor dos Anéis* é a mais importante obra na literatura de fantasia. Quando o gênero é ficção científica, não há tanto consenso.



Frankenstein, *Neuromancer*, *Fundação*, *Guerra dos Mundos* e outros encabeçam a concorrida lista. No entanto, para nomes como **Arthur C. Clarke** e **Neil Gaiman**, aquele que merece o título é *Duna* — que minha fase atual como leitor da madrugada me levou a revisitar.

Em algum futuro distante, quando a Terra e seus povos já são história antiga, temos uma vasta civilização feudalista baseada em casas nobres sob comando de um império. Em meio a disputas de poder e território, a casa Atreides assume o controle do árido planeta Arrakis, único lugar onde se pode extrair a especiaria melange — uma droga que torna possível a viagem espacial mais rápida que a luz, determinando assim sua importância.

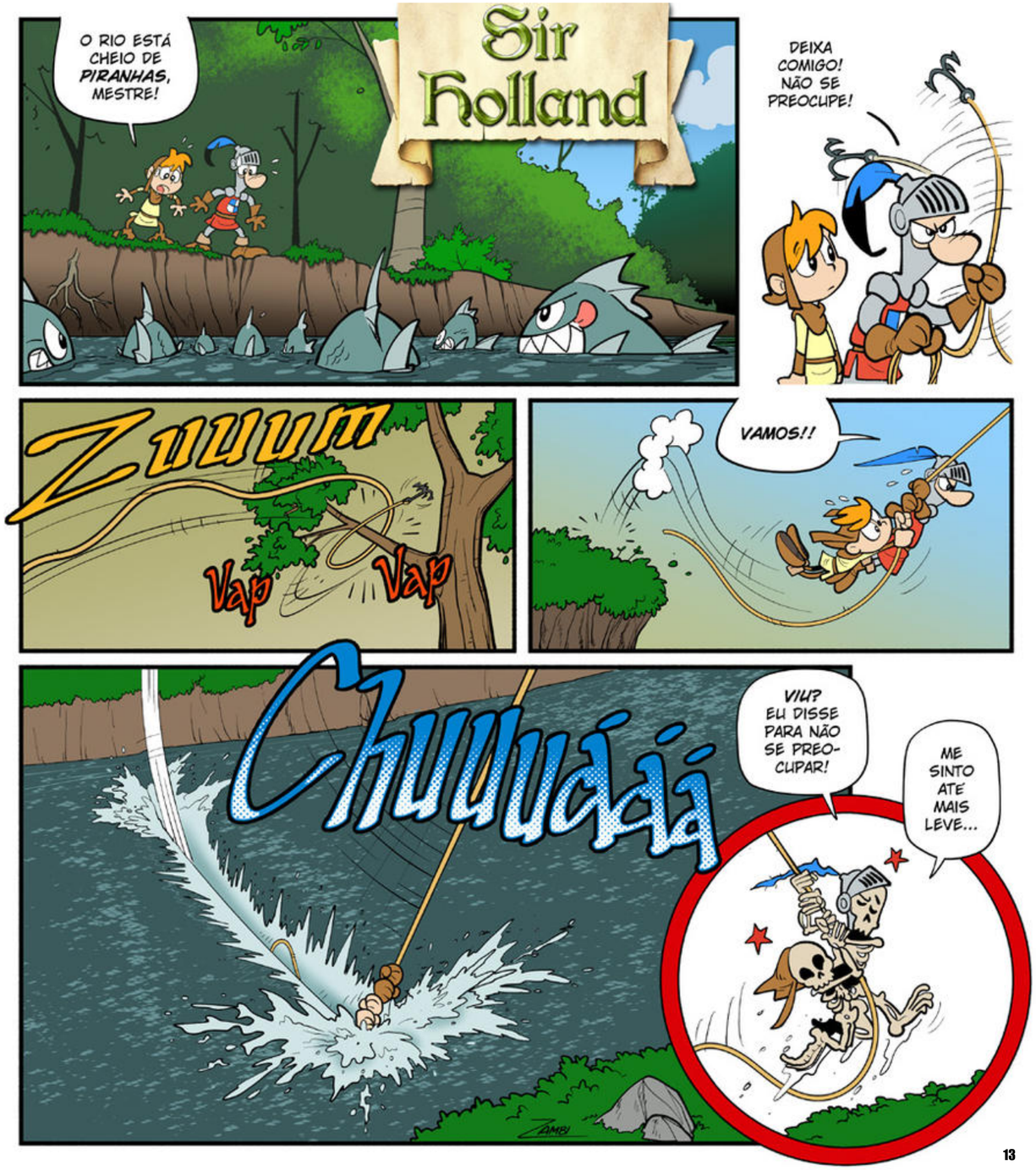
Não bastassem as dificuldades para lidar com o mundo desértico e perigoso, habitado por gigantescos vermes de areia capazes de devorar usinas inteiras, os Atreides também precisam enfrentar a inimizade mortal da casa Harkonnen. Entra em cena Paul Atreides, filho do Duque Leto. Treinado pela mãe Jessica nos caminhos da irmandade secreta Bene Gesserit, o jovem de quinze anos não apenas precisa sobreviver a tentativas de sabotagem e assassinato, mas desvendar as profecias locais do povo nativo Fremen, prevendo a chegada de Paul como um tipo de herói-messias.

Publicado em 1965 e declarado em 2003 o livro de FC mais vendido do mundo, o romance de **Frank Herbert** ainda se mantém atual e relevante — qualquer conservacionista sabe que água potável logo será o recurso mais valioso do planeta, já faltando em muitos países. *Duna* é uma história densa, não apenas sobre ecologia e reservas naturais, mas também política, religião e ação, com influências culturais do Oriente Médio. Adaptar suas mais de 600 páginas para as telas, até hoje, não foi algo alcançado com êxito. Entre inúmeras tentativas e cancelamentos, o filme de 1984 dirigido por **David Lynch** é apenas "esquisito", a mini-série do Sci-Fi Channel em 2000 é melhor (mas nem tanto), e a nova adaptação para cinema de **Denis Villeneuve** prevista para dezembro pode atrasar por razões de pandemia.

No campo dos jogos, um RPG de mesa oficial chegaria este ano, coincidindo com a estreia do filme. Curiosidade: o antigo PC game de 1992 da Westwood Studios, *Dune II: Battle for Arrakis* — sobre diferentes facções competindo para minerar especiaria e armar seus exércitos — lançaria as bases para todo o gênero RTS, mais tarde seguido por *Command & Conquer*, *Warcraft*, *Starcraft* e outros. Hoje é simples encontrar o clássico *Dune II* em versão gratuita para navegadores.

Embora o primeiro livro funcione bem como história completa, *Duna* recebeu mais cinco continuações. A série foi publicada no Brasil pela Nova Fronteira nos anos 80, e agora novamente pela Editora Aleph, em belíssima edição de capa dura.

PALADINO



DICAS DE MESTRE

A explosão de opções em *Tormenta20* e suas consequências

Estranhos e Maravilhosos

Quando você estiver lendo isto, é bem possível que os apoiadores da campanha *Tormenta20* tenham o livro básico completo em mãos, em formato digital, agora ou dentro de poucos dias.

Mesmo a versão preliminar, contendo apenas os primeiros capítulos, tinha em sua abertura um trecho chamado "20 Coisas a Saber" — uma lista de características e decisões que tornam *Tormenta* como ele é. Já discutimos essas coisas em outras *Dicas de Mestre*, na DB 143. Quero, no entanto, chamar atenção novamente para a Coisa Número 3:

3. Estranhos e maravilhosos. *Vejam, ali vão um elfo bárbaro, um minotauro inventor, um bucaneiro anão e um cavaleiro goblin! Estranho? Com certeza! Errado? De jeito nenhum! Tormenta20 é sobre heróis exóticos e extravagantes, que se destacam mesmo no mais colorido dos mundos. Você e seus amigos são os protagonistas, os astros da história. Não importa quantos tipos esquisitos existam em Arton, os olhares de espanto sempre se voltam para os personagens jogadores.*

Esta observação já existia no antigo *Tormenta RPG*, mas agora ganha muito mais relevância — porque personagens de *Tormenta20* são ainda *mais* estranhos e *mais* coloridos. Enquanto o antigo livro básico tinha "apenas" 11 raças e 13 classes (totalizando 143 combinações), *T20* chuta ainda mais longe o balde proverbial com 17 raças, 14 classes e um novo elemento, 35 origens. Mesmo *sem* considerar outras partes (atributos básicos, caminhos dentro de cada classe, poderes, perícias, deuses, magias, tendências, equipamentos...), ainda assim temos agora 8330 combinações. *É mais de oito mil!* (Leia com a dublagem do Vegeta por favor.)

Não se trata, também, de mais opções — mas opções *mais estranhas*. Elfos e anões continuam por aqui, ainda temos as oito raças tradicionais de *Tormenta* (com uma discreta substituição dos halflings pelas meio-dríades, ou dahllan), mas agora dividindo espaço com aventureiros muito esquisitos, quase monstros, alguns *monstros mesmo*. Durante votações realizadas entre os apoiadores da campanha, outras nove raças chegaram. Algumas vindas de antigos acessórios, como as medusas e trogs; outras totalmente novas, como os esqueletos osteon e os golens.

Esse elenco se somou a classes novas ou reformuladas — arcanista, bucaneiro, cavaleiro, inventor, nobre... — para possibilitar personagens nunca vistos. Mas o que realmente elevou o número de combinações para a casa dos milhares foram as origens, que você já teve chance de conhecer em edições anteriores da DB. Também existentes em outros jogos de fantasia modernos, como *D&D 5ª Edição* e *Pathfinder 2*, origens dizem o que seu personagem fazia antes de ser aventureiro, provendo um pouco de histórico e algumas habilidades/recursos. O livro básico *T20* contém 35 origens bem comuns, genéricas, sem muita profundidade. O plano é que muitas outras, mais específicas, sejam inventadas no futuro. Por exemplo, as origens devem substituir os antigos Talentos Regionais, trazendo históricos e poderes para nativos de cada região do Reinado e além. Coisas como o caçador de trolls de Doherimm, o domador de lagartos gigantes de Khubar, o legislador metropolitano de Valkaria. Imagine *quantas* origens são possíveis, e *quantos* personagens únicos devem surgir!

Mas a enormidade de opções em T20 ficou ainda mais evidente há algumas semanas, quando o programador **Gabriel Madeira Pessoa** criou e disponibilizou o *Gerador de Personagens Aleatórios para Tormenta20* — ou apenas ***Gerador de Atormentados***. Com um clique, ele sorteia uma raça, classe, origem, atributos, gênero e deus, obedecendo às poucas limitações do jogo oficial (por exemplo, golens não têm origem). Inventar uma história (mais ou menos) plausível para justificar cada combinação randômica maluca virou desafio e mania entre os fãs.

Aqui chegamos a um ponto que merece reflexão. Quando o Gerador foi lançado, alguém observou que o personagem aleatório poucas vezes era humano — por existirem não apenas 16 outras raças, mas algumas ainda com variações, como os suraggel e os golens. As chances de sortear um humano eram bem baixas, o que não parecia fazer muito sentido, levando em conta que são a raça mais populosa de Arton. Assim, Gabriel adicionou uma opção "Mais Humanos" ao Gerador; com essa opção ativada, o personagem agora será humano metade das vezes, e não humano na outra metade.

Faz sentido? Voltaremos a isso mais adiante.

Evolução da variação

Tormenta20 foi o Big Bang que explodiu e expandiu um universo de possibilidades. Mas, você já deve saber, as coisas nem sempre foram assim. Especialmente para o pai de todos os RPGs.

Já contei antes, mas as primeiras versões de *Dungeons & Dragons* não tinham ainda combinações raça/classe. Eram quatro classes humanas (guerreiro, clérigo, mago, ladino) e três assim chamadas semi-humanas (anão, elfo, halfling). O

DICAS DE MESTRE

anão era como o guerreiro, o halfling era como o ladino, e o elfo combinava habilidades de guerreiro e mago — sendo a mais forte das classes, para emular a idealização e superioridade élfica de *O Senhor dos Anéis*. Para compensar, elfos tinham o avanço de nível mais lento (cada classe tinha sua própria progressão de XP), levando a campanhas esquisitas em que o ladino estava em 5° nível e o elfo apenas em 2°.

Mais tarde, *Advanced Dungeons & Dragons* trouxe novas raças e classes, que agora podiam ser combinadas — mas ainda com limites bem estritos, buscando manter os personagens fiéis aos arquétipos clássicos da fantasia medieval. A restrição mais famosa e lembrada é que apenas humanos podiam ser paladinos (essa tradição também chegou a existir nos primeiros anos de *Tormenta*), mas havia muitas outras. Apenas humanos, elfos e meio-elfos podiam ser magos ou rangers. Apenas humanos e meio-elfos podiam ser bardos ou druidas. De fato, somente clérigos, guerreiros e ladinos eram liberados para todas as raças. Existiam proibições ainda mais estranhas para multiclasse: um halfling só podia ser guerreiro/ladino, nenhuma outra combinação era aceita.

Ainda, havia níveis máximos que não-humanos podiam alcançar em cada classe: para anões, esses limites eram clérigo 10, guerreiro 15, ladino 12. Era uma tentativa de equilíbrio mecânico, porque humanos não tinham nenhum poder racial (nem sequer bônus de atributos), enquanto os não-humanos tinham vários. Desnecessário dizer, essa solução só começava a funcionar de verdade em níveis altos, deixando o jogo todo travado em prol de um equilíbrio duvidoso.

Então, em um belo dia de sol, alguma alma iluminada decidiu que manter uma fidelidade forçada a um gênero literário era *menos* importante que dar liberdade verdadeira aos jogadores.

Sabendo disso tudo, vocês podem imaginar o assombro dos fãs (como eu) com a chegada de *D&D 3ª Edição*, agora aceitando combinar *todas* as raças e classes! Dar aos humanos seus próprios traços raciais (um talento e pontos de perícia extras) tornou-os melhores, deixando as raças iguais e dispensando aquelas limitações bisonhas para não humanos. Uns poucos saudosistas mimizaram, como sempre faziam e ainda fazem, mas para a maioria de nós a novidade era empolgante. Combinações novas e estranhas, jogando no lixo os clichês de espada e magia, descortinando um mundo de aventureiros exóticos.

Na época, para celebrar o feito, a antiga *Dragão Brasil Nº 76* trouxe em sua capa o artigo "Novos Heróis: As possibilidades do D&D 3ª Edição". Eram três personagens, com fichas e históricos, que não poderiam ter existido no velho AD&D. Um anão mago, um halfling monge e um meio-orc paladino. Ideias comuns e batidas hoje em dia, mas na época foi uma revolução — sobretudo no caso dos anões, que por décadas foram descritos como resistentes e desconfiados em relação à magia arcana, e agora podiam conjurar. (Eu gostava de apontar que, em termos de jogo, um anão mago era melhor que um elfo mago; a perícia Concentração, vital para magos, era baseada em Constituição — atributo em que os anões tinham bônus, e os elfos tinham penalidade.)

Hoje, com *Tormenta20* e suas possibilidades muito mais numerosas, **Leonel Caldela** revisitou a ideia de criar personagens improváveis ou impossíveis conforme as regras antigas. Em sua edição anterior, a Dragão Brasil 156 trouxe um minotauro bardo, um goblin bucaneiro, um golem druida, um trog nobre e um osteon inventor, completos com históricos, fichas e táticas. Uma pequena amostra de como T20 se tornou ainda mais gigantesco em suas opções.

Isso significa que, em Arton, **todo mundo** é estranho? Sabemos que não.

Heróis Únicos

Vamos voltar ao *Gerador de Atormentados* do Gabriel, com sua seleção Mais Humanos. Essa opção é baseada na ideia de que existem mais humanos em Arton e, portanto, é esperado que mais deles se tornem aventureiros, e mais deles estejam presentes em um grupo típico. Será mesmo? Vamos lembrar que o programa é destinado a gerar *personagens jogadores*, não necessariamente NPCs. Isso faz toda a diferença.

Antigos materiais de *Tormenta* citavam que, em Arton, há um aventureiro para cada dez pessoas comuns. É uma carreira glamourosa, cheia de promessas de poder e riqueza, atraindo muitos novatos. No entanto, é também um meio de vida perigoso — aventureiros têm expectativa de vida notoriamente baixa. Por isso a proporção herói/não-herói diminui pela metade conforme o personagem avança de nível: um aventureiro de 2° nível para cada 20 pessoas, um de 3° nível para cada 40 pessoas, e assim por diante, chegando a aproximadamente um personagem de 20° nível para cada 5 milhões de pessoas. Com os anos, essa estimativa ficou cada vez mais grosseira e imprecisa (uma consulta rápida a alguns acessórios mostrará que Arton tem mais NPCs poderosos do que sua população comportaria) e deixamos de usá-la, mas ainda serve como referência. Ainda serve para demonstrar que, mesmo em um mundo cheio de aventureiros, eles sempre serão especiais. Serão exceção, nunca a regra.

Ainda que dezenas de milhares de pessoas joguem *Tormenta*, cada grupo de jogadores será protagonista em sua própria campanha. Não haverá milhares de outros heróis perambulando em volta, formando fila na loja de poções, competindo pelo melhor contrato no quadro de avisos da guilda, brigando pelo mesmo machado obra-prima no ferreiro (isto é, a menos que o mestre decida descrever assim, o que seria até divertido!). Ainda que uma cidade típica de Arton tenha aventureiros suficientes para lotar uma ou mais tavernas, o material de jogo sempre considera que os heróis mais importantes são os personagens jogadores.

Agora pense: em *quantos* grupos de personagens jogadores que você conhece, metade ou mais eram humanos? Não muitos, tenho certeza. O grupo típico tem um humano, ou nenhum. Em décadas de RPG, a ***Guilda do Macaco*** foi praticamente minha única campanha de fantasia em que a maioria dos personagens eram humanos (e ainda há dúvidas sobre Klunc). Porque o jogador de *Tormenta* gosta de estranheza e, bem, humanos são normais!

Há alguns meses venho jogando *Final Fantasy Online*. Ali, diferente de um RPG de mesa, as cidades são povoadas por outros personagens jogadores — em número muito maior que NPCs. Tudo muito colorido, vibrante e, definitivamente, *não humano*. É uma bela amostra de como seria um mundo onde toda a população segue as regras dos jogadores; uma vez que em FF as raças são apenas cosméticas (sem efeito real em mecânicas de jogo), praticamente não há seres humanos; sua aparência é desinteressante se comparada aos outros povos exóticos, então ninguém os escolhe para jogar. Claro, no mundo de jogo, todas as raças são igualmente populosas. Mas ainda assim a ausência humana é estranha.

Tormenta20 não começou essa moda; minoria humana em grupos de heróis é uma tradição RPGista desde tempos imemoriais. Quando eu meus amigos de AD&D colocamos as mãos em *The Complete Book of Humanoids*, acessório clássico para jogar com raças monstruosas, cada nova equipe era um show de aberrações! Gnolls, centauros, gigantes, homens-lagarto, sátiros. Virou piada particular que, chegando a uma nova cidade, nosso grupo era sempre confundido com "uma trupe de palhaços".

Claro, talvez eu esteja completamente errado e seu próprio grupo *tenha* maioria de humanos. É apenas uma preferência entre as infinitas preferências que qualquer RPGista pode cultivar. Mas convenhamos, com diversas outras raças para escolher, isso não é muito provável. E *Tormenta20* apenas tornou tudo maior.

Personagem instantâneo?

Há bastante tempo ouvi, em tom de crítica, que RPGs não eram exatamente jogos de imaginação, mas sim "imaginação em cápsulas". A pessoa argumentava que, como o livro já contém todos os elementos de um personagem pré-prontos, o jogador não cria realmente nada. Vai lá e apenas rola dados ou consulta listas, escolhe raça, classe e tudo o mais, sem realmente inventar algo do zero.

Isso pode ser verdade até certo ponto — jogar RPG assim é *possível*. Apenas preencher a ficha, seguir as regras e tentar "vencer", matando o chefe e chegando ao final da história. Mas, mesmo adotando este estilo tão espartano, não é verdade que não exista nenhuma criatividade envolvida. Você ainda precisa imaginar coisas que não estão prontas nas regras. Sua aparência. Um nome. Trejeitos do personagem. O que vai dizer ao NPC. Sem esse poder que levou os *Homo sapiens* ao domínio do mundo — a capacidade de imaginar coisas que não existem —, não há RPG.

Eu diria que o *Gerador de Atormentados*, e todo o furor causado por sua chegada, são uma prova disso. Ele combina ao acaso tudo que o jogo oferece, termina com um personagem jogável e dentro das regras. Mas ainda cabe a *você*, ser pensante, imaginar a cola que junta tudo isso em um herói crível.

Vejamos, vamos rolar aqui um... Anão Clérigo Trabalhador devoto de Tenebra. Este até que saiu simples de explicar, anões são conhecidos por sua inclinação a trabalhar duro, a raça tem numerosos clérigos, e Tenebra é deusa criadora do povo anão. Deixa rolar de novo... Sílfide Guerreira Charlatã devota de Khalmyr. Ahá! Um povo fada diminuto (com severa penalização em Força), uma classe de combate, uma origem trapaceira, e devoção ao Deus da Justiça. Nada combina com nada! Um desafio!

Sophiana Wrinklevine teve uma juventude divertida em Pondsmania, disputando jogos com outras fadas. Era talentosa em torneios de charadas e adivinhas, mas trapaceava, enganava, seduzia. Nenhum problema quanto a isso, todos no Reino das Fadas assim faziam, mas a arrogância e superioridade de Sophiana terminaram por enervar as irmãs. Tramaram uma travessura, atraíram um ogro para uma emboscada, queriam ensinar-lhe uma lição. Já percebendo a trama, Sophiana previamente colheu as frutas favoritas do gigante para amansá-lo, então encantou-o com uma canção triste, prometeu seu amor eterno. O ogro, que conhecia apenas violência, decidiu que ajudaria a nova amada matando suas rivais traiçoeiras.

Pequena e fraca demais para deter o gigante, agora enfurecido e surdo a qualquer súplica, Sophiana nada pôde fazer enquanto ele golpeava com a clava imensa, devastava a aldeia, esmagava as fadas. Implorou por um milagre, jurou aos deuses que mudaria, abandonaria toda a mentira e trapaça. De seu castelo nos mundos dos deuses, o grande Khalmyr ouviu. Uma cimitarra encantada surgiu em suas diminutas mãos, e a sílfide soube o que fazer. Voejando à volta do gigante, atacando os olhos, conseguiu expulsá-lo. Agora usaria o dom divino recebido para promover a obra de Khalmyr, buscando unir-se a heróis espertos o bastante para não subestimá-la. E não voltaria a enganar e mentir. Quase nunca.

Seria fácil dar uma arma de projéteis para a sílfide, mas o dom Espada Justiceira de Khalmyr funciona apenas com armas corpo a corpo de corte. Cimitarra é uma arma ágil, com ataque e dano baseados em Destreza, que a sílfide tem de sobra. Não há personagem de combate mais eficaz possível, mas também não uma completa inútil.

Isto é algo que um gerador automático não consegue fazer, algo que um livro de regras não pode prover, mas nós podemos. Transformar a mais improvável e esquisita combinação de características em uma história, um personagem, um ser imaginário convincente.

Mestrando variedade

Como mestre, procure ter essas coisas em mente. Um grupo de personagens jogadores é formado por elementos do mundo à volta — mas também é um universo próprio, com suas próprias leis. A lei mais importante? *Nada é estranho demais.*

Ainda que milhares de páginas em dúzias de livros descrevam Arton em detalhe, este mundo ainda é seu para moldar como quiser. Você é mestre, você ainda dará o tom da campanha. Mais sóbria, com maioria humana, a ponto de outras raças serem figuras incomuns, espantosas, suspeitas, até temidas? Ou outras raças são tão comuns que perambulam pelas ruas normalmente, frequentam mercados, administram negócios? Não importando sua escolha, trago apenas um conselho; não imponha essa mesma escolha aos jogadores. A menos que sua história traga algum motivo forte para proibir, deixe-os livres para adotar as raças e classes de T20 que quiserem. Porque elas não existem só para frustrar aqueles que não podem tê-las.

"Mas minha campanha é contra a Tormenta e o fulaninho lá quer jogar com lefou meio-demônio da Tormenta e os outros NPCs nunca vão aceitar ele e vão querer matar ele e a Tormenta vai controlar ele e zás..."

Calma, calma! Você *pode* achar um jeito, você pode abrir exceções. Acredite, você *não quer* proibir um personagem deslocado.

Grupos de heróis em que um dos membros veio do lado inimigo não são exatamente novidade — pelo contrário, sempre foram ótimas fontes de drama e dilemas (eu *sei* que você lembrou do ex-stormtropper Finn, não adianta negar!). Crise é oportunidade, diz o ditado. Use o personagem problemático que não se encaixa como fonte de ideias, como ferramenta narrativa. Ele pode saber de coisas que os outros não sabem, ajudar a fazer contato com NPCs elusivos, ser reconhecido/temido e levar a combates. Sherlock Holmes já dizia: crimes comuns são mais difíceis de solucionar, mas crimes estranhos, insólitos, esses são fáceis. Um grupo loucamente estranho e variado não é um problema para o mestre, é uma facilidade. Não precisam procurar aventura, ela virá encontrá-los, querendo ou não.

Já concordando que heróis coloridos são melhores, *não* desabilite necessariamente o botão Mais Humanos para o resto da população mundial. Para que os jogadores brilhem mais na pintura, o cenário precisa de tons neutros. Cuide para que soldados, guardas e taverneiros tenham lá seus toques individuais, mas sem exagerar. Lugar de estranheza é no grupo de aventureiros (ou coisas que os aventureiros vão acabar explorando/investigando/matando). Você até pode usar o *Gerador de Atormentados* para criar um ou outro NPC interessante, mas não para todos eles. E eu *sei* que você também lembrou de *Os Incríveis*: se todo mundo é especial, então ninguém é.

E terminamos aqui, porque a esta altura você já estará: a) Devorando o livro básico *Tormenta20*; b) Rolando mil personagens no Gerador.

PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

THE LAST OF US

Sobreviva a um mundo apocalíptico e cruel em *3D&T*, *Savage Worlds* e *Mutantes & Malfeitores*

ADAPTAÇÃO

O mundo acabou faz tempo. A vida agora é uma sucessão de escolhas difíceis, perdas irreparáveis e conflitos inevitáveis pela sobrevivência. Mais da metade da humanidade se tornou... outra coisa. Os poucos que sobraram disputam entre si recursos e territórios: os últimos de nós.

The Last Of Us foi lançado exclusivamente para Playstation 3 em 2013 pela produtora Naughty Dog, a mesma da série Uncharted. Com sucesso de crítica e público, mais desse mundo pós-apocalíptico foi revelado em 2014, com o lançamento da expansão *The Last Of Us: Left Behind*. Finalmente, seis anos depois, reencontramos Joel e Ellie em *The Last Of Us Parte II* — enquanto os dois reencontram fantasmas do passado.

O dia do surto e os dias seguintes

No dia 26 de setembro de 2013, uma nova doença fúngica causou um surto nos Estados Unidos. Tratava-se de uma nova mutação do *Ophiocordyceps unilateralis*, que passou a infectar cérebros de seres humanos. Hospitais estavam no limite, e infectados atacavam e matavam outras pessoas. Foi declarado estado de emergência em todo o território nacional, enquanto as autoridades se esforçavam para manter as zonas de quarentena nas grandes cidades e lidavam com revoltas.

Quando todos os esforços da Organização Mundial de Saúde para encontrar uma vacina se mostraram em vão, o governo civil desmoronou, dando lugar a uma liderança militar. As cidades do país foram divididas em diversas zonas de quarentena, para as quais os sobreviventes foram levados. Mas, por causa da escassez de comida e suprimentos, além da dura repressão aos cidadãos (como penas duras e trabalhos forçados), revoltas não eram raras.

Por conta disso tudo, vinte anos depois, pouquíssimas cidades ainda permanecem sob controle dos militares. A maior parte do país está livre do que restou do governo, mas não por isso mais segura — mais de 60% da população mundial foi infectada ou morta pelo fungo.

O mundo (ou o que restou dele)

O primeiro jogo se passa em 2033, mas *The Last Of Us Parte II* acontece em 2038. Pouca coisa mudou nesses cinco anos: a natureza está por toda a parte, reconquistando o que um dia foi seu, enquanto facções diversas lutam pela sobrevivência e evitam a infecção.

Em uma campanha de *The Last Of Us*, a ambientação é fundamental. Animais silvestres são mais comuns, já que são imunes ao fungo. As cidades se tornaram grandes selvas (literais!) de pedra, com monumentos inúteis erguidos para ninguém. Os prédios esmoreceram com o tempo, assim como as principais rodovias: cada passo pode fazer o chão desabar sob seus pés e alertar infectados e inimigos. Escalar, nadar e mover obstáculos pesados são tarefas comuns. A solitude e o silêncio são companheiros frequentes, mas nem sempre indicam que a região está segura.

E há os outros. Todos aqueles que você não conhece, que podem estar passando fome, sede ou precisando dos remédios que você tem. Encontrar outras pessoas pode ser mais tenso do que encontrar um grupo de infectados. Não à toa, as pessoas passaram a formar grupos e facções. Abaixo e a seguir, as mostradas nos jogos com mais destaque.

FEDRA (Agência Federal de Resposta ao Desastre)

Órgão responsável pelas zonas de quarentena e que tenta manter a ordem nas poucas cidades sob as quais ainda tem controle. É o pouco que restou do antigo governo dos Estados Unidos, reunindo militares e antigos membros da Segurança Nacional. Com o objetivo de manter a ordem em seus territórios, punem gravemente qualquer fugitivo, além de imporem trabalhos forçados às pessoas e racionarem alimento, água e remédios. Vários grupos paramilitares surgiram em resposta aos mandos e desmandos da FEDRA.

Vaga-lumes

Por volta de 2033, esse grupo era um dos principais rebeldes contra a FEDRA. Seu objetivo principal era restabelecer o governo civil nos EUA, além de buscar uma cura para a infecção fúngica. Revoltas eram encorajadas e organizadas pelos vaga-lumes, e por isso eles eram perseguidos pelos agentes militares como terroristas. Após o fim do primeiro jogo, a facção decidiu se desfazer. Entretanto, ainda podem existir células espalhadas por aí, planejando um retorno.

O lema dos vaga-lumes é: *"Quando estiver perdido na escuridão, procure pela luz"*.

Caçadores

Quando as pessoas se levantaram contra a FEDRA em Pittsburg, as intenções eram das melhores: promover uma comunidade mais justa para todo mundo. Mas com a falta de comida e sem nenhuma liderança estabelecida, as pessoas se viram obrigadas a saquear outros viajantes que passavam pela área. Por isso, são conhecidos como caçadores. Não possuem uma hierarquia bem definida, e seu único modo de sustento é por meio do saque a outras pessoas, a quem chamam "turistas".

Cidade de Jackson

Não é exatamente uma facção, mas uma pequena cidade erguida por alguns sobreviventes. Na sua campanha, pode fazer diferença ou não o fato de ser onde Joel, Ellie e vários outros personagens aliados vivem.

A cidade se mantém com a energia de uma barragem hidroelétrica, além de possuir fazendas e realizar escoltas em busca de suprimentos em torno da região. Os habitantes de Jackson não costumam ser hostis a forasteiros sem uma boa razão.

WLF (Frente de Libertação de Washington)

Um grupo paramilitar criado há cerca de quinze anos para derrotar a FEDRA em Seattle. Desde então, os lobos (como são conhecidos) reconstruíram e reestruturaram boa parte do território, com academias de musculação, plantações, cães treinados, dormitórios e muitas instalações. Durante o segundo jogo da franquia,

Dr. Careca e seu look de lenhador do futuro

estão em guerra ferrenha contra os serafitas pelo território de Seattle. O lema dos lobos (muito usado como cumprimento) é: "Que sua sobrevivência seja longa. Que sua morte seja rápida".

Serafitas

Surgiram poucos anos depois do surto em Seattle, seguindo uma mulher autoproclamada profetisa. Segundo ela, a queda da humanidade foi uma punição pelos próprios pecados e pela dependência extrema de máquinas. Por conta disso, serafitas usam armas corpo-a-corpo e arcos à distância, em vez de armas de fogo. Ao longo dos constantes conflitos com os lobos, se estabeleceram em uma ilha chamada Refúgio.

As pessoas construíram casas rudimentares e criaram várias fazendas. Serafitas costumam estripar seus inimigos depois de enforcá-los. A prática prega que assim os pecados das vítimas são purificados. Em patrulha, se comunicam através de assobios. Ferir os dogmas das escrituras pode levar ao exílio e até a morte. Apesar disso, as escrituras deixadas pela profetisa não necessariamente incentivam esses comportamentos violentos e intolerantes.

Uma frase comum que os serafitas costumam dizer uns para os outros é: "Que ela lhe guie". Ao entrarem em combate contra inimigos, é comum ouvir um serafita repetir consigo mesmo a frase: "Que ela me guie pela tempestade. Que ela me mantenha calmo".

Cascavéis

Esse grupo de sobreviventes tem como base uma mansão ao lado da praia em Santa Bárbara, Califórnia. Sobrevivem por meio da escravidão de viajantes que caem em suas armadilhas. Escravos que fogem e acabam recapturados são punidos de forma desumana: ou são infectados propositalmente pelos Cascavéis e deixados em pontos estratégicos para detectar invasores, ou são amarrados em uma tora de madeira na praia, onde são deixados até morrerem de fome. Por isso, muitos preferem se matar a serem pegos.

Níveis de poder

Os protagonistas em *The Last Of Us* são sobreviventes capazes, mas ainda assim seres humanos comuns. Por isso, aí vão as instruções de como criar personagens condizentes com a pegada realista e mortal do jogo.

Em *3D&T*, todos os personagens começam com 5 pontos, nunca podendo ir além de 10 pontos durante a evolução da campanha. Outros personagens coadjuvantes que não exploram tanto o mundo sempre terão 4 pontos ou menos. Considere também que todos possuem a desvantagem Munição Limitada sem ganhar pontos por ela.

Em *Mutantes & Malfeitores*, todos os personagens começam com nível de poder 5. O mestre pode considerar evolução lateral, mantendo o nível de poder da campanha mas ainda permitindo que pontos sejam gastos para desenvolvimento dos personagens.

Em *Savage Worlds*, as regras normais para criação de personagem são usadas (mas veja adiante sobre durabilidade de equipamentos).

Todas as habilidades de cunho sobrenatural ou super-heroico devem ser vetadas, independente do sistema utilizado.

A criatividade no fim do mundo

Quanto mais bem equipado um sobrevivente está, maiores são as chances de continuar vivo. Não é raro combinar objetos comuns encontrados aqui e ali para criar algo mais útil.

Em *3D&T*, uma boa forma de imitar a manufatura do jogo original é por meio dos PEs — não aqueles ganhos no fim da sessão, mas os que servem de saque quando se derrota algum monstro, como explicado no *Manual dos Monstros*. Esses PEs representam os objetos e utensílios encontrados pelos personagens na exploração. Fazer (ou encontrar) um kit médico custaria 1 PE (para recuperar 5 PVs), 3 PEs (para 10 PVs) e 5 PEs (para todos os PVs). Qualquer outro objeto pode custar 5 PEs.

Em *Mutantes & Malfeitores*, os personagens podem gastar um ponto heroico para obter acesso a itens encontrados. Personagens que queiram reparar itens e combinar objetos devem utilizar a vantagem Inventor.

Em *Savage Worlds*, os personagens podem gastar um bene para encontrar os itens que precisam. Caso não o façam, o que pode ser encontrado depende da vontade do mestre e de um teste de Investigar. Combinação e conserto de itens usam a perícia Consertar.

Nada dura para sempre... inclusive seus itens

Em *The Last Of Us*, itens costumam ser remendos de outras coisas, e por isso quebram facilmente. Com exceção de armas de fogo e outros itens bem conservados, considere essas regras:

Em *3D&T*, quando rolar 1 em um ataque ou 6 em um teste com o item, anote na ficha que ele está danificado e o valor que você tirou. Se você rolar esse mesmo valor no mesmo tipo de jogada (1 em um ataque ou 6 em um teste) com o item, ele se quebra. Por exemplo, tirar 6 em um teste danificaria o objeto, mas ele só quebraria caso caísse 6 em outro teste. Caso o jogador role 1 em um ataque, o item não se quebraria, mas ficaria danificado de uma segunda maneira. Aí, tirar 1 em um ataque ou 6 em um teste quebrará o item, o que acontecer primeiro.

Em *Mutantes & Malfeitores*, o mestre pode oferecer um ponto heroico para quebrar os itens dos jogadores a qualquer momento. Porém, quando um resultado 1 é obtido num teste com um item, ele quebra e o jogador não recebe nenhum ponto heroico.

Em *Savage Worlds*, quando rolar 1 em um dos dados usado no teste com o item, anote na ficha que ele está danificado. Se cair 1 mais uma vez em um teste futuro com o mesmo item, ele quebra. Tirar olhos de cobra ao usar o item faz com que ele quebre imediatamente.

Quando um item quebra, ele fica inutilizável e irreparável depois do último uso que o quebrou. O jogador vai ter que procurar outro!

Infecção Cerebral Cordyceps

Conhecido por afetar apenas formigas e transformá-las em "zumbis", o Ophiocordyceps unilateralis controla os movimentos do inseto até que possa liberar mais esporos. A mutação em *The Last Of Us* causa uma infecção muito similar nos humanos, em quatro estágios. A condição médica de um infectado é conhecida como Infecção Cerebral Cordyceps.

Ao respirar os esporos ou ser mordida por um infectado, a pessoa está condenada, e não há conhecimento de casos de pessoas imunes à infecção. Mortos não podem ser parasitados, mas quando um infectado morre, o Cordyceps pode continuar crescendo pelo chão ou pelas paredes para liberar mais esporos.

Não importa em qual sistema você jogue *The Last Of Us*, ser mordido por infectados ou respirar os esporos é sempre certeza de infecção. Nenhum teste é capaz de impedir isso. Até mesmo amputações são um procedimento incerto, a depender de quanto tempo a vítima foi mordida — talvez impeça a infecção, ou só a retarde por um tempo. É por isso que máscaras de oxigênio são fundamentais, ainda mais em ambientes fechados, onde os infectados tendem a ir para morrer para que o fungo possa liberar mais esporos. Em ambientes abertos, os esporos e o Cordyceps raramente são uma preocupação.

Apesar disso tudo, talvez você queira criar um personagem imune à Infecção Cerebral Cordyceps como a Ellie. Nesse caso, é necessário possuir a habilidade a seguir. Como a imunidade é algo raríssimo, o mestre pode vetar essa habilidade na campanha — ou se permiti-la, a recomendação é que apenas um personagem jogador possa tê-la, e apenas no criação das fichas.

Imune à Infecção Cerebral Cordyceps

O Ophiocordyceps unilateralis não afeta você, mesmo que você inale esporos dele ou seja mordido por infectados.

Em *3D&T*, isso é uma vantagem de 2 pontos. Em *Mutantes & Malfeitores*, isso é uma vantagem; basicamente um poder Imunidade 1. Em *Savage Worlds*, isso é uma Vantagem Maior.

Os infectados

O fungo não demora muito até mudar o comportamento do hospedeiro, embora leve bastante tempo até alcançar os estágios mais avançados de infecção. Assim que é infectada, a vítima já começa a tossir e respirar com dificuldade. Logo vem a dificuldade de comer junto das náuseas, e em pouco tempo a febre delirante começa a minar a razão do paciente, acompanhada de uma fome cada vez maior. Cada estágio possui seus próprios detalhes e particularidades. Veja a seguir.

Estágio 1: Corredor

Dentro de dois dias, a vítima entra no primeiro estágio, em que seu sistema nervoso central está todo tomado e a racionalidade se foi — só sentidos primais de sobrevivência e fome restam. Hospedeiros nesse estágio são conhecidos por correrem desesperadamente atrás de suas presas. Os gemidos de dor são constantes, devido à expansão do Cordyceps dentro do crânio. As vozes ainda são reconhecidamente humanas. A perda de cabelo é notável, mas ainda não há nenhuma parte do fungo exposta.

Corredores raramente estão sozinhos, investem com lanhadas e às vezes derrubam suas vítimas no chão.

3D&T 2N

F1, H1, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Aceleração.

Desvantagens: Fúria, Inculto, Monstruoso.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d6.

Perícias: Lutar d6, Perceber d6.

Carisma -2, Movimentação 12, Aparar 5, Resistência 5.

Pancada ou Mordida: For +d4.

M&M NP 3

For 2, Vig 2, Agi 2, Des 2, Lut 2, Int -3, Pro 2, Pre -3.

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: desarmado +4 (2), Percepção +4 (2).

Ataque: Iniciativa +2, desarmado +4 corpo-a-corpo, dano 2.

Poderes: Velocidade 2.

Defesa: Esquiva +3, Fortitude +3, Aparar +4, Resistência +2, Vontade +3.

Total: Habilidades 12 + Perícias 2 + Poderes 2 + Defesas 5 = 21.

Estágio 2: Perseguidor

A partir de duas semanas de infecção, os hospedeiros começam a se comportar de forma menos desesperada. Aproveitando-se da escuridão e de coberturas estratégicas, os perseguidores possuem esse nome porque costumam pegar suas vítimas desprevenidas. Alguns até mesmo se encostam contra paredes para permitir o alastramento do fungo, apenas esperando o momento de alguém passar por perto para atacar. Os gemidos de dor de um perseguidor ainda lembram algo humano misturado com os estalos característicos do próximo estágio. O fungo já está exposto, com passagem pelos olhos e outros orifícios do rosto.

3D&T 5N

F2, H2, R1, A2, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Desvantagens: Inculto, Monstruoso,

Vulnerabilidade: fogo.

Perícia: Furtividade.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d4, Força d8, Vigor d8.

Perícias: Lutar d8, Furtividade d8, Perceber d8.

Carisma -2, Movimentação 6, Aparar 6, Resistência 6 (3 contra fogo).

Pancada ou Mordida: For + d4.

M&M NP 4

For 3, Vig 3, Agi 2, Des 2, Lut 3, Int -3, Pro 2, Pre -3.

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: desarmado +5 (2), Furtividade +8 (6), Percepção +8 (6).

Ataque: Iniciativa +2, desarmado +5 corpo-a-corpo, dano 3.

Defesa: Esquiva +4, Fortitude +4, Aparar +5, Resistência +3, Vontade +4.

Total: Habilidades 18 + Perícias 7 + Defesas 7 = 32.

Complicação: Vulnerável contra fogo.

Estágio 3: Estalador

Depois de um ano infectado, o hospedeiro assume uma forma bem mais assustadora. O Cordyceps abre o crânio da vítima e se espalha por quase todo seu corpo, concedendo uma força e resistência ainda maiores. Incapaz de enxergar, um estalador ainda pode usar uma forma rudimentar de ecolocalização para ouvir ameaças: estalar a mandíbula de forma repetitiva.

Muitos sobreviventes preferem evitar passar perto de estaladores, e aqueles que precisam enfrentá-los nunca fazem isso no mano a mano. É morte quase certa.

3D&T — 7N

F3, H3, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Armadura Extra (esmagamento), Sentidos Especiais (Radar).

Desvantagens: Cego, Fúria, Inculto, Monstruoso, Vulnerabilidade: fogo.

Savage Worlds — Carta Selvagem

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d4, Força d10, Vigor d10.

Perícias: Lutar d10, Perceber d8.

Carisma -2, Movimentação 6, Aparar 7, Resistência 7 (3 contra fogo).

Pancada ou Mordida: For + d6.

M&M — NP 6

For 5, Vig 5, Agi 2, Des 2, Lut 3, Int -3, Pro 2, Pre -3.

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: desarmado +7 (2), Furtividade +8 (6), Percepção +10 (8).

Ataque: Iniciativa +2, desarmado +7 corpo-a-corpo, dano 5.

Poderes: Sentidos 2 (radar).

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +6, Aparar +7, Resistência +5, Vontade +6.

Total: Habilidades 26 + Perícias 8 + Poderes 2 + Defesas 13 = 49.

Complicação: Vulnerável contra fogo.

Estágio 4: Baiacu

Não se sabe exatamente quantos anos são necessários para se atingir este estágio, mas com certeza são muitos. O crescimento fúngico torna o hospedeiro pesado e lento, mas ainda mais forte e resistente. Um baiacu também não consegue enxergar, mas com sua ecolocalização, pode detectar inimigos e arremessar lascas de sua carapaça que explodem e espalham micotoxina. A micotoxina não é contagiosa, embora possa ser letal.

Baiacus são evitados ainda mais que estaladores, principalmente em combate corpo a corpo, já que sua força é descomunal e suas carapaças fúngicas funcionam como armadura.

3D&T — 12N

F4, H2, R3, A4, PdF4 (químico); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Armadura Extra (corte, perfuração e esmagamento), Sentidos Especiais (Radar).

Desvantagens: Cego, Fúria, Inculto, Monstruoso,

Vulnerabilidade: fogo, Lento.

Savage Worlds — Carta Selvagem

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d12, Vigor d12.

Perícias: Arremessar d8, Lutar d12, Perceber d8.

Carisma -2, Movimentação 6, Aparar 8, Resistência 10 (5 contra fogo).

Pancada ou Mordida: For + d8. Lascas: For + d4.

M&M — NP 8

For 7, Vig 5, Agi 2, Des 2, Lut 3, Int -3, Pro 2, Pre -3.

Perícias: Combate à Distância: lasca +9 (7), Combate Corpo-a-Corpo: desarmado +9 (4), Percepção +11 (9).

Ataque: Iniciativa +2, desarmado +9 corpo-a-corpo, dano 7 ou lasca + 9 à distância, dano 4. Poderes: Sentidos 2 (radar), Proteção 4, Dano à Distância 4.

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +6, Aparar +7, Resistência +9, Vontade +6.

Total: Habilidades 30 + Perícias 10 + Poderes 14 + Defesas 13 = 67.

Complicação: Vulnerável contra fogo.

Estágio 4 (variante): Trôpego

Essa variação do estágio final da infecção é encontrada em regiões mais úmidas e com muita água, como Seattle e Santa Barbara. Hospedeiros nessa forma são chamados de trôpegos porque mal conseguem se manter de pé, de tanto fungo que possuem pelo corpo.

Diferente dos baiacus e estaladores, trôpegos podem sim enxergar, porém sua boca foi completamente deformada pelo Cordyceps, o que lhe impede de morder. Ainda assim, suas diversas pústulas secretam uma espécie de ácido gasoso quando próximo de uma vítima, similar à micotoxina de um baiacu. Ao morrer, uma violenta reação química faz com que o trôpego exploda esse gás ácido.

3D&T — 10N

F4, H2, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Armadura Extra (corte, perfuração e esmagamento), Toque de Energia (químico).

Desvantagens: Fúria, Inculto, Monstruoso, Vulnerabilidade: fogo.

Sacrifício Fúngico: Ao chegar a 0 PVs, o trôpego realiza um último ataque com seu Toque de Energia, mesmo que não possua mais PMs.

Savage Worlds — Carta Selvagem

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d12, Vigor d12.

Perícias: Arremessar d8, Lutar d12, Perceber d8.

Carisma -2, Movimentação 6, Aparar 10, Resistência 10 (5 contra fogo).

Pancada: For + d6.

Pústulas: Qualquer oponente adjacente que termine o turno adjacente a um trôpego sofre 2d6 de dano. Ao ser derrotado, o trôpego libera mais gás ácido, causando 2d6 de dano em quem estiver adjacente.

M&M — NP 8

For 7, Vig 5, Agi 2, Des 2, Lut 3, Int -3, Pro 2, Pre -3.

Perícias: Combate à Distância: lasca +9 (7), Combate Corpo-a-Corpo: desarmado +9 (4), Percepção +11 (9).

Ataque: Iniciativa +2, desarmado +9 corpo-a-corpo, dano 7 ou ácido dano 5.

Poderes: Dano 5 (Área: Explosão, Penetrante).

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +6, Aparar +11, Resistência +5, Vontade +6.

Total: Habilidades 30 + Perícias 10 + Poderes 15 + Defesas 17 = 72.

Complicação: Vulnerável contra fogo.

Especial: Quando derrotado, ativa seu poder de dano em área imediatamente.

Anomalia: o Rei dos Ratos

Em uma situação extremamente específica na qual diversos infectados morrem em um ambiente fechado e o fungo se desenvolve apenas ali dentro por décadas, um rei dos ratos pode surgir. Uma união de diversos corpos infectados em um único ser.

Um rei dos ratos possui todas as habilidades dos outros tipos de infectados. Depois de sofrer vários ferimentos, alguns dos infectados podem se soltar e lutar por conta própria, mas diferente do que podem aparentar, são híbridos.

3D&T — 25N

F6, H3, R4, A5, PdF4; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Armadura Extra (corte, perfuração e esmagamento), Aceleração, Sentidos Especiais (Radar), Toque de Energia (químico), Separação.

Desvantagens: Fúria, Inculto, Vulnerabilidade: fogo. Perícia: Furtividade.

Separação Involuntária: O rei dos ratos só usa Separação quando recebe um acerto crítico, sem precisar usar sua ação para isso, mas gastando PMs normalmente.

Savage Worlds — Carta Selvagem

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d4, Força d12+2, Vigor d12+2.

Perícias: Arremessar d8, Lutar d12, Furtividade d8, Perceber d8.

Carisma -2, Movimentação 12, Aparar 10, Resistência 14 (7 contra fogo).

Pancada ou Mordida: For + d10. Lascas: For + d8.

Pústulas: Qualquer oponente adjacente que termine o turno adjacente a um rei dos ratos sofre 3d6 de dano.

Separação Involuntária: Quando sofre um ataque com ampliação, solta um infectado do corpo. Lance 1d6 (1-2 perseguidor, 3-4 estalador, 5-6 baiacu) para determinar o estágio. Caso deseje, troque um de seus poderes com um de outro estágio.

M&M — NP 10

For 8, Vig 8, Agi 2, Des 2, Lut 5, Int -3, Pro 2, Pre -3.

Perícias: Combate à Distância: lasca +12 (10), Combate Corpo-a-Corpo: desarmado +12 (7), Furtividade +9 (7), Percepção +12 (10).

Ataque: Iniciativa +2, desarmado +12 corpo-a-corpo, dano 8 ou lasca + 12 à distância, dano 6.

Poderes: Sentidos 2 (radar), Proteção 10, Dano à Distância 6, Dano (Área: Explosão, Penetrante) 6, Invocar Infectado 8 (Reação, Limitação: após sofrer uma condição ferido), Velocidade 2.

Defesa: Esquiva +10, Fortitude +10, Aparar +5, Resistência +15, Vontade +10.

Total: Habilidades 42 + Perícias 17 + Poderes 51 + Defesas 18 = 138.

Complicação: Vulnerável contra fogo.

GLAUCO LESSA e THIAGO ROSA

O IMPÉRIO DE TAURON
REINA SUPREMO

ATÉ UMA ELFA DESAFIAR
O REGIME TIRÂNICO

TORMENTA
A DEUSA NO LABIRINTO
JAMBÔ

TOOLBOX

Como lidar com as principais crises, emergências e catástrofes dos mestres

Alerta Vermelho

***Pendragon*: "Não quero essa espada não, vou plantar nabos na fazenda**

Sempre que há alguma sessão de perguntas e respostas de RPG em podcasts, lives, eventos ou mesmo via Twitter, um tema é constante: como ser um mestre melhor? Como lidar com os problemas que podem surgir numa campanha? Como escapar das armadilhas que jogadores e dados colocam no nosso caminho?

Antes de sequer começar, vamos tirar algo do caminho: você não precisa ser um "bom mestre". Você *pode* ser um "bom mestre" se quiser, *pode* tentar melhorar nos aspectos que considera mais importantes e divertidos deste papel no RPG. Mas a definição de "bom mestre" varia de grupo para grupo — alguns consideram que o ideal é um mestre extremamente teatral e descritivo, atento a cada sentimento dos NPCs e pensando no significado profundo de cada cena... Outros achariam esse sujeito um chato melodramático. Alguns pensam que um mestre deve ser desafiador e inflexível, usando as regras com precisão e mostrando que os heróis precisam se esforçar muito para vencer... Outros sentem que esse cara transformaria o jogo num amontoado de números.

A verdade é que, sendo um jogador como todos, nem melhor nem pior, o mestre não tem nenhuma obrigação de ser "bom", a menos que todos os jogadores combinem de tentar ser "bons" em suas interpretações e combos. O mestre não é um tirano e também não é um servo. O grupo não "permite" que o mestre conduza sua campanha; deve estar se divertindo e colaborando em conjunto. Se o grupo quiser um mestre de nível profissional, deve estar preparado para procurar alguém que tenha formação em teatro, narrativa ou game design (e pagar por essa especialização!).

Dito isso, hoje vamos examinar os principais problemas e crises que afligem os mestres mundo afora. Alguma história de horror está atormentando seus pesadelos? Paralisado por medo de mestrar? Confira estas técnicas rápidas para vencer até os tarrasques da mesa de jogo.

Problema: jogadores apáticos

Você narra um velhinho gritando por ajuda, eles dão de ombros. Descreve uma taverna cheia de tipos esquisitos e interessantes, eles sentam no canto sem interagir com ninguém. Diz que o marido de um deles foi raptado, eles só riscam o nome do coitado das fichas. Você começa a achar que os jogadores são apenas uma alucinação e você está falando com as paredes.

Prevenção: este é o típico problema que pode ser prevenido na sessão zero (também conhecida como preparação, proposta ou sessão de criação de personagens). Pergunte aos jogadores o que eles gostariam de fazer no jogo, o que os interessa no cenário — e inclua isso logo de cara! Se você estiver disposto a abrir mão de um pouco do controle criativo, peça para cada um deles criar um NPC aliado ou rival que já conheça seu personagem. Estes coadjuvantes serão armas contra a apatia. Afinal, poucos personagens seriam tão fechados e passivos a ponto de ignorar alguém que eles já conhecem. Fazendo ou não isso, seja honesto consigo mesmo: os elementos que você inclui são mesmo interessantes para todos? Ou só para você? Talvez você seja fascinado por flores exóticas da Tasmânia e ache que apenas descrever a existência delas num jardim próximo seja suficiente para atrair os personagens até lá... Mas quem mais partilha dessa obsessão? Da mesma forma, não seja sutil. Lembre que os jogadores não estão na sua cabeça.

Para você, simplesmente dizer que "o taverneiro entrega a cerveja sem falar nada, de cara fechada" pode parecer suficiente para sinalizar que ele está com problemas e precisa de ajuda, mas poucas pessoas pensariam assim. Faça com que seus NPCs falem abertamente o que você precisa que os jogadores saibam. Tipos misteriosos e discretos funcionam quando os jogadores já têm interesse em descobrir o que eles podem esconder, não antes.

Correção: se os jogadores já estão apáticos, não adianta querer voltar no tempo para ter feito tudo isso. Você precisa tomar medidas imediatas. Pense no seu NPC mais aberto, extrovertido, amigável ou desesperado. Ele chega *agora*, senta na mesa dos jogadores, pede bebidas para todos e começa a falar. Não interessa que ele deveria estar do outro lado do continente; você pode inventar uma desculpa mais tarde. Se você não tem nenhum NPC assim, parabéns: acaba de ganhar um. Escolha algum dos NPCs existentes e mude sua personalidade na hora. Agora ele é exatamente o tipo de pessoa que aborda estranhos com seus problemas mais íntimos. Mas não apenas de NPCs tagarelas é feita a solução desta crise.

Pense em quantos filmes, seriados e livros de aventura têm personagens que vão atrás de problemas e quantos envolvem os protagonistas sendo forçados a lidar com algo. O segundo caso é mais comum, não? Aí está: atire a trama na cara dos personagens! Eles estão parados, apáticos, quando de repente a taverna é atacada por um bando de trolls! Um mensageiro entra cambaleando, entrega uma carta nas mãos deles e cai morto! Os guardas da cidade os prendem

por um crime que não cometeram! Qualquer coincidência, por mais implausível que seja, é válida para *criar* problemas. Identidades trocadas, inimigos ocultos, parentes desconhecidos ou simples azar podem forçar os aventureiros à história que você planejou. Então eles precisarão ser ativos para *sair* da situação — o que é uma solução, não um problema. Se você precisar fazer alguma dessas coisas de improviso total, não hesite. Sempre há tempo para pensar em como as coisas se encaixam depois, mas apatia total pode estragar a campanha agora.

Problema: aventureiros assassinos

O velhinho da taverna pede ajuda e os personagens respondem com três palavras: *"Bola de Fogo"*. O taverneiro tenta cobrar as cervejas e eles chacinam a taverna inteira. O rei lhes dá uma missão e eles atacam para roubar o tesouro. Não interessa o que você faça, a única forma com que os jogadores interagem com o cenário é através de combate. Se você descrever uma borboleta, eles logo rolam iniciativa.

Prevenção: pergunte aos jogadores que tipo de experiência eles tiveram em RPG. Embora isso seja cada vez mais raro, alguns mestres punem jogadores que não desconfiam de tudo e todos, fazendo com que velhinhos da taverna se revelem necromantes malignos, cadeiras inocentes sejam mímicos disfarçados e até aquela borboleta na verdade só esteja esperando para dizimar o grupo. Garanta que seus jogadores não encontraram um desses mestres no passado — eles podem ter hábitos ruins que não conseguem perder ou apenas achar que RPG é assim. Também preste atenção aos personagens. Qual foi o foco dos jogadores ao criá-los? Se todos só se preocuparam com combate (não eficiência e combos de um modo geral, mas especificamente *combate*), vale a pena checar o que eles esperam da campanha e dos NPCs. Mesmo jogadores "combeiros" costumam valorizar magias utilitárias, perícias sociais, testes de Conhecimento e outras formas de dominar o mundo de jogo através de regras.

Aqueles que só se preocupam com combate talvez achem que essa é a única maneira de ter essa maestria. E, como sempre, confira se eles gostariam de jogar a campanha que você quer mestrar. Para jogadores que conscientemente e resolutamente só querem combate, pode ser bom mestrar uma campanha na arena ou em território inimigo. Imagine que eles começam num reino de mortos-vivos e precisam chegar até o castelo do rei. *Tudo* estará tentando matá-los, bem como eles querem!

Correção: algum tempo atrás discutimos aqui mesmo na **Toolbox** como lidar com personagens que desafiam a lei. Quase todas as dicas que listamos serão úteis no caso de personagens assassinos — mais cedo ou mais tarde a lei terá forças suficientes para detê-los ou a sociedade entrará em colapso ao seu redor. Contudo, talvez você não queira deixar a história chegar a esse extremo. Nesse caso (e em pouquíssimos outros) uma boa ferramenta é a velha chantagem emocional. Digamos que eles acabaram de matar a taverna inteira. A porta então se abre. Um garotinho entra, apavorado. Vê um dos cadáveres no chão e começa a chorar, sacudindo-o. *"Papai? Papai! Acorde, por favor! Eu juro que nunca mais vou desobedecer..."* Alguns jogadores são mesmo insensíveis, mas a maioria só interage desta forma com o cenário porque não vê os NPCs como personagens, mas como peças de jogo ou, no máximo, bonecos inimigos num videogame. Confrontados com emoção real e consequências de seus atos, muitos deles vão ficar chocados. A chave para isso é tornar as vítimas totalmente inocentes e inofensivas. O garotinho não tenta atacá-los com seus pequenos punhos nem jura vingança, apenas fica desolado. Se isso não partir o coração dos jogadores, pouca coisa vai tocá-los.

Para uma opção mais divertida (e mais inusitada), faça com que o vilão entre em contato com eles. Talvez eles também ataquem os arautos do vilão, mas então pelo menos estarão atacando inimigos... Por outro lado, talvez ouçam o malfeitor. Ele os convida para se unir a sua facção. Afinal, eles já estão dando cabo dos únicos que conheciam parte de seu grande plano. Serão ótimos asseclas! Se, uma vez unidos ao vilão, eles resolverem traí-lo, isso será uma campanha divertida, ainda que não seja a que você esperava.

Problema: não vamos a Camelot, é um lugar bobo

Você planejou toda uma aventura na Floresta Sombria. O lugar está povoado de perigos e NPCs interessantes. Os personagens adentram a floresta... Então um dos jogadores sugere que eles abram uma loja de alaúdes numa cidade do reino vizinho. Todos concordam e declaram que estão dando meia volta, enquanto traçam planos de negócio para a "Só Alaúdes Instrumentos Musicais Ltda". Eles olham para você sorrindo, esperando a vívida descrição da cidade (que você não conhece) e a próxima virada emocionante em sua saga comercial (que você nunca imaginou).

Prevenção: mais uma vez, esta é uma questão de propostas e pressupostos. Você realmente ouviu os jogadores

sobre o tipo de campanha que eles queriam jogar? Ou só disse "ahã" enquanto vislumbrava a saga épica que tinha em mente? Talvez os jogadores queiram uma campanha sobre um império comercial numa grande cidade, não uma série de missões contra um necromante maligno. Por outro lado, você não tem obrigação de mestrar isso! A melhor política é a franqueza. Não estrague as surpresas que você planejou nem conte a trama de antemão, mas seja bem claro: "O que *eu* quero jogar é uma campanha de fantasia tradicional, em que os heróis estão sempre envolvidos em buscas emocionantes e não ficam muito tempo parados em um só lugar".

Eles podem não querer jogar esta campanha específica agora — talvez tenham acabado de jogar outra muito parecida. Se realmente quiserem explorar os meandros do comércio medieval, talvez *um deles* tenha que mestrar... Afinal, normalmente mestramos as campanhas que gostaríamos de jogar. O grupo também não precisa jogar só uma campanha. Talvez você se alternem, cada um mestrando numa semana. Outra possibilidade é incorporar os interesses do grupo na sua história. Em vez de forçá-los a entrar na Floresta Sombria e ignorar seus sonhos musicais, você planeja a aventura para que eles tenham que explorar a floresta em busca da Madeira Melódica, usada como matéria-prima para os melhores alaúdes do mundo. Então mestra uma aventura totalmente focada na construção da loja, mas faz a cidade ser atacada pelas forças do vilão. E agora? Eles vão desistir de seu sonho ou lutar para mantê-lo?

Correção: RPGistas (todos nós inclusos) têm a mania de convenientemente ignorar os problemas e dificuldades do cotidiano de viagens e aventuras. Andar por uma floresta, planície ou mesmo estrada medieval *não é* igual a andar por uma rua calçada. É muito mais cansativo e desgastante. Da mesma forma, chegar a uma cidade da qual você só ouviu falar não é a mesma coisa que ir até a esquina, pegar um ônibus ou se guiar por GPS numa viagem longa. Os heróis querem ir até a tal cidade para abrir a loja? Certo. Onde ela fica? Como chegar lá? Quanto tempo demora? Será que eles não vão se perder? Deixe que eles tentem, mas não faça o sucesso ser garantido e imediato. Não basta declarar "vamos até a cidade" e esperar que a próxima cena comece com o grupo adentrando os portões. Os personagens não têm acesso ao mapa do cenário que os jogadores conhecem.

Sem um mapa próprio, eles simplesmente vão andar a esmo. Faça com que o caminho para a cidade passe pela Floresta Sombria ou inclua um NPC que tenha acesso a um mapa... Em troca de uma missão na Floresta Sombria. Também vale a pena levantar as implicações de jogar tudo para o alto e ignorar os objetivos, aliados e inimigos que já apareceram. As pessoas quase nunca mudam totalmente de vida sem nenhuma razão. Inclua personagens que vão atrás dos heróis para cobrar favores, pedir ajuda ou mesmo atacá-los. Não proíba que eles tenham suas próprias ideias e iniciativa. Mas, com esses pequenos percalços, você terá tempo para se preparar e poderá mesclar os desejos do grupo com a história que tinha em mente.

Problema: crítico inconveniente

Enfim os heróis estão face a face com o grande vilão. Você preparou a ficha dele, escreveu seu discurso megalomaníaco, tem tudo engatilhado para o confronto épico. Então um dos jogadores ganha a iniciativa, rola um crítico, causa dano estupefaciente e mata o vilão na hora. Ou pior: esta não deveria ser a batalha final, apenas um momento em que o vilão aparece para meter medo nos heróis. Na verdade, você tinha inventado algumas desculpas para que ele não matasse todos, sem nunca imaginar que o oposto aconteceria! Mas ali estão os pontos de vida negativos do lorde maligno, caçoando de você...

Prevenção: quando for elaborar a ficha de um vilão ou escolher uma das que existem prontas, pense sempre na pior das hipóteses. Não acredite que "eles *nunca* vão rolar dano suficiente para matar esse monstro em uma rodada!" ou que "ele vai acertar pelo menos *alguns* ataques...". Aberrações estatísticas acontecem, muitas vezes nos piores momentos. Sempre tenha alguma contingência para quando um vilão absolutamente *não pode* morrer — um *Teletransporte*, uma cópia ilusória, uma magia de proteção... Mas atenção: por enquanto estamos falando de prevenir, não corrigir! Tenha esta contingência preparada de antemão e dê algumas pistas aos jogadores. Por exemplo, descreva o item que vai teletransportar o vilão, diga que "algo parece errado" em sua imagem secretamente ilusória, mencione que a pele dele rebrilha como aço... Quando você usar seu truque sujo, deve ser capaz de mostrar as evidências dele desde o começo, para que os jogadores não se sintam traídos. E pode acreditar, os jogadores sentem de longe o cheiro de uma saída "tapa-buraco" do mestre. Também é uma boa ideia não ter apenas um vilão supremo, mas dois ou três. Parece forçado? Em *Final Fantasi VI* o vilão que acreditávamos ser "supremo" é substituído por outro. As séries da Marvel na Netflix eram notórias por ter dois vilões por temporada.

Se você absolutamente *não pode* ter mais de um vilão e também não pode arriscar que ele morra antes da hora, a única saída é negar aos jogadores qualquer chance de sequer rolar um ataque contra o desgraçado. Qualquer comunicação deve ser feita através de asseclas, cartas ou magia.

Correção: alguns podem discordar de mim, mas acho que a pior solução aqui é "roubar" e dizer que na verdade o vilão não morreu. Quando você deu uma ficha ao vilão, inseriu-o na "cadeia alimentar", permitiu que os jogadores interagissem com ele em termos de regras. E se as regras só funcionam quando você quer, por que sequer usá-las? Outros jogadores também podem decidir descumprir as regras? Ou você se considera um jogador acima dos demais? Isso é uma conversa longa, então vamos discutir uma opção mais satisfatória.

Deixe que os jogadores tenham seu momento de triunfo e pense nas consequências da morte do vilão. Toda a organização, reino ou exército que ele encabeçava vai ruir? Ou será que outro inimigo vai ocupar o vácuo? Será que, sem a ameaça do vilão para unir as facções "bondosas", elas não vão se voltar uma contra a outra? Faça com que as ações dos heróis, principalmente ações tão marcantes e extraordinárias, tenham resultados reais. Repensar a campanha pode ser um pouco frustrante, mas garanto que a imersão e o interesse do grupo vão aumentar muito ao notar que sua sorte e estratégias podem alterar a história dessa forma. Você terá perdido um vilão, mas ganhado a simpatia dos jogadores. Isso não é mais importante? Sob um ponto de vista mais pragmático, você pode reutilizar partes da ficha do vilão para outro inimigo. Afinal, se ele nunca chegou a usar seus poderes, os jogadores nunca saberão que são reciclados!

Problema: heróis fracassados

Assim que os jogadores montaram seus personagens, você começou a tecer intrincadas teias de relações, acontecimentos e histórico entre cada um deles e o cenário. A paladina na verdade é filha do rei, o bardo é um deus maligno aprisionado num corpo mortal, a clériga é vítima de uma maldição milenar... E todos eles são os heróis profetizados nos Pergaminhos de Brubinizumm, selados há cinco séculos na tumba do Profeta do Alvorecer.

Infelizmente, na segunda sessão o grupo tem uma maré de azar e todos morrem para um encontro aleatório com goblins assaltantes. Ou apenas têm rolagens ruins e ideias pouco inspiradas, perdendo combates, deixando de decifrar enigmas e em geral sendo derrotados aventura após aventura. Os jogadores perdem os personagens ou se cansam de jogar com eles. Mas e a profecia?

Prevenção: a única coisa mais chata que personagens que nunca morrem porque são protegidos pelo mestre são personagens cuja sobrevivência é anunciada desde o começo por uma profecia. Quando você utiliza uma profecia, está deixando bem claro aos jogadores que eles têm opções limitadas em sua campanha. Não só não vão morrer como também não terão permissão de trocar de personagem. A campanha começa a parecer uma história que você conta a eles. Se algum mestre vai tirar algum conselho desta coluna, que seja este: por favor, não faça com que os personagens sejam heróis profetizados. Se mesmo assim a morte dos protagonistas parecer um desperdício grande demais (afinal, você planejou todas aquelas relações e históricos interligados), peça para cada jogador criar não só um personagem, mas uma pequena família ou grupo social. Talvez um deles seja herdeiro de uma linhagem de cavaleiros e, se morrer, pode ser substituído pelo irmão mais novo. Ou talvez outro seja aprendiz de uma guilda de magos que irá mandar uma substituta em seu lugar.

O excelente RPG *Pendragon* é assim — os personagens são frágeis, mas fazem parte de famílias. Se o seu herói morrer, você pode jogar com um marido, esposa, filho, irmão... Se você realmente quer uma história envolvendo profecias e personagens que, por sua complexidade, não podem morrer antes do fim, não minta. Combine com o grupo que nesta campanha a morte não é um risco. Então pense em outras condições de derrota que sejam aceitáveis. Talvez os heróis não possam morrer ou ser derrotados, mas seus entes queridos possam. Talvez, em vez de morrer, uma derrota em combate leve a uma consequência como perda de itens ou mesmo perda do controle temporário sobre o personagem (digamos que ele é tomado por uma maldição, fica louco de fúria ou só é capturado).

Correção: se um personagem complexo morrer, você não precisa descartar as relações ou os históricos. Apenas torne-os mais gerais. Se o paladino tem um ex-namorado que agora trabalha para o reino inimigo, o que ele pensará quando souber que seu antigo amor está morto? Vai se arre-

pender e trair os vilões, pois notou que a vida é curta demais para ressentimentos? Vai culpar os outros aventureiros? Vai se sentir vitorioso e redobrar os esforços para matar todos eles, tornando-se um inimigo do grupo inteiro? Não pense só na relação imediata do indivíduo com o cenário, mas no cenário como um todo. A morte de alguém importante também é uma forma de essa pessoa se relacionar com o mundo; as memórias e atos do morto não somem.

Se você profetizou a vitória dos heróis e eles morreram ou foram derrotados, lide com a realidade disso. Por que a profecia estava errada? O que isso significa? Será que outras profecias também estavam erradas? O que isso significa para os personagens do cenário? Um mundo em que profecias são acuradas e específicas (listando heróis que vão triunfar inequivocamente) deve gerar bastante segurança sobre o futuro. Talvez sua campanha ganhe um novo tom de instabilidade, com instituições sendo questionadas e religiões inteiras ruindo. Por outro lado, pode ser que a profecia simplesmente tenha sido mal interpretada. Ao morrer, os heróis criaram as condições para que *outros* aventureiros triunfassem, cumprindo seu papel. Apenas não faça com que uma nova profecia aponte esses novos heróis! Depois, quando eles também morrerem, não venha reclamar para mim!

Problema: aliado mala

Você criou um NPC especial para ajudar o grupo. Um nobre que vai presenteá-los com itens mágicos, um bardo que vai dar informações importantes, um mago que vai mandá-los em missões... Só há um problema: os jogadores odeiam o coitado. Eles não são hostis com todos, não estão anarquizando a campanha. É apenas *este* NPC, que você planejou para ser importante, que atraiu a ira deles. Quando o NPC surge, os jogadores reviram os olhos. Evitam qualquer contato com ele, rejeitam sua ajuda. Em casos extremos, podem até desconfiar do chato! Então saem de mãos abanando, sem itens, sem informações, sem missões. Tudo para fugir de alguém que você achava ser tão legal...

Prevenção: criar NPCs é algo complicado. Muitas vezes o que parece instigante para o mestre é irritante para os jogadores. Nesta categoria entram os protegidos que nunca erram e nunca passam vergonha (enquanto os personagens estão sempre sujeitos a rolar 1), os sabichões que explicam tudo aos aventureiros, os indefesos que sempre precisam ser salvos... Pense nas pessoas que atraem simpatia na vida real ou nos coadjuvantes mais queridos da ficção. Em geral têm falhas (não parecendo perfeitos demais), mas também qualidades. São razoavelmente independentes, mostrando ter vida própria e alguma profundidade que pode ser explorada se houver interesse. No caso da ficção, em geral têm uma característica marcante e não são vistos por muito tempo — surgem, fazem algo divertido e saem, enquanto nós permanecemos querendo mais.

Para evitar que os NPCs aliados sejam vistos como chatos de galocha, faça com que sejam assim. Eles estão envolvidos em seus próprios assuntos, aparecem rapidamente, cumprem sua função e somem. Isso dará aos jogadores a impressão de que o personagem é mais do que eles estão vendo. Faça o que fizer, não tente criar personagens especificamente para agradar os jogadores, criaturas subservientes moldadas às personalidades deles. Estes NPCs acabarão sendo vistos como puxa-sacos ou capachos... E então desprezados.

Correção: se os jogadores já acham o NPC que você apresentou um chato insuportável, não tente corrigir isso. Você só tem controle sobre os NPCs, não sobre as reações ou sentimentos dos jogadores. Se o NPC tinha algo importante a oferecer (itens, informações, missões, como dissemos antes), deixe que os jogadores percebam isso por conta própria. Então eles serão obrigados a procurar o "mala" e ser educados com ele. Será que o NPC continuará tão amigável? Ou vai perceber as reais intenções dos interesseiros? De repente, a relação do grupo com o coadjuvante se tornou muito mais complexa, ele deixa de ser apenas uma fonte de coisas úteis para se tornar alguém interessante... Bem como você queria.

Deixe que os jogadores reajam como quiserem aos personagens e ao ambiente. Assim como eles podem hostilizar alguém que você planejou para ser querido, podem se afeiçoar a alguém que deveria ser rabugento ou antagônico. Esta é a beleza de criar uma história em grupo e de improviso: ela não acontece na cabeça de nenhum dos participantes, mas nas interações entre eles.

Próximo!

Mestres de RPG são assolados por muitos outros problemas, mas estes são alguns dos principais. E, embora possam parecer bichos de sete cabeças, muitas vezes são menos assustadores quando olhamos para eles de frente. Quando você se deparar com uma "crise" em seu jogo, faça a si mesmo uma pergunta. Isso é mesmo um problema seu? Ou dos jogadores? Ele precisa ser resolvido?

Ou você só está descobrindo a história que todos estão contando juntos?

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 87

FLECHA DE FOGO ATINGE TYRONDIR

Desde que a Flecha de Fogo se tornou visível nos céus, os rumores sobre o destino inevitável da Aliança Negra ganharam força, especialmente em Tyrondir. A Flecha — um meteorito em curso direto de colisão contra Arton — era o adversário implacável e indiferente que nem mesmo Thwor Ironfist com toda a sua força poderia derrotar.

Por isso, os reinos ao sul do Reinado adotaram como única estratégia de guerra refrear o gigantesco exército inimigo de qualquer maneira para que a profecia se cumprisse. Mas o general bugbear não estava disposto a esperar pelo desfecho sem reação. Por isso, a Aliança Negra também avançou sobre Tyrondir. E avançou rápido.

Foram meses de batalha, seguindo sempre rumo à capital, Cosamhir, conquistando territórios e destruindo tudo em seu caminho. Enquanto isso, a nova estrela nos céus de Arton se tornava cada vez maior, aproximando-se em rota de colisão.

Em dado momento, poucos duvidavam que aquele bólido em chamas não fosse, de fato, a Flecha de Fogo. Dentre estes estava o regente Balek III, que preferiu ignorar os avisos de todos por acreditar que estava de posse da verdadeira Flecha. Como se tornou notório, apenas crença e fé não são capazes de impedir os fatos. A Flecha veio ao encontro de seu alvo.

Felizmente, pouco antes de tocar o solo, o meteoro fragmentou-se em inúmeras partes, caindo sobre o sul do continente. Boa parte dos estilhaços atingiram pontos diferentes de Lamnor e do Mar Negro, mas nada se comparado ao que está acontecendo agora, enquanto pedaços de rocha em chamas enormes chovem sobre Tyrondir.

Destruição em Cosamhir

O impacto dos primeiros fragmentos da Flecha de Fogo causou grandes prejuízos na capital, Cosamhir. Dentre eles, poucos foram tão alardeados como a destruição que acometeu o Palácio Real, lugar de onde inúmeros regentes governaram o reino ao longo dos últimos quatro séculos. Mais da metade do prédio foi irremediavelmente destruído.

Além dele, um segundo fragmento da Flecha atingiu a praça diante do Templo de Thyatis, engolindo não apenas todo o lugar como levando a famosa estátua do Deus da Ressurreição e da Profecia consigo, afundando em uma profunda cratera. Há relatos de aventureiros dispostos a explorar o local, entretanto, as chamas que continuam ardendo no entorno estão impedindo até mesmo os mais afoitos dos heróis.

Infelizmente, tudo indica que os estragos foram ainda maiores ao longo da região sul do território. No momento em que esta edição foi para as prensas, há relatos de que a maior parte das cidades de Tyrondir tenha sido afetadas.

Ninguém conseguiu, ainda, chegar próximo de Khalifor. Aparentemente, parte da cordilheira de Kanter ruiu. Também há relatos confusos sobre um poderoso maremoto no Mar de Flok, e que ondas gigantescas teriam atingido o Istmo de Hangpharstyth. Mas, devido ao teor recente dos fatos, tais relatos devem ser considerados com cautela. Aventureiros dispostos a explorar e auxiliar nos resgates em meio a uma invasão goblinoide estarão por conta própria!

O outro lado

Enquanto os líderes do Reinado ainda tentam compreender o que está acontecendo, um incontável número de goblinoides continua migrando através das regiões afetadas pela queda da Flecha de Fogo, abandonando Lamnor. Ao que tudo indica, Ragnarkhorrangor — como os membros da Aliança Negra chamavam Khalifor — também foi atingida. Boa parte das famosas muralhas que dividiam os dois mundos ruiu. Não se sabe se ainda há sobreviventes no lugar.

A Floresta de Fardenn, que cobria toda região sul do Istmo, está sendo devastada pela queda de fragmentos. Os focos de incêndio são inúmeros. Druidas e clérigos de Allihanna temem que o fogo acabe completamente com o lugar, com uma chama provocada por uma luta que não era deles, e que por isso não consideram natural.

Há relatos de que pedaços da Flecha também atingiram Urkk'thran, que os goblins consideravam o coração da Aliança Negra. A estranha cidade serviu como uma espécie de capital para os goblinoides durante os anos de ocupação de Thwor. Não se sabe ainda o quanto ela foi afetada.

Por fim, desde que a Flecha de Fogo caiu, não se tem notícias sobre o próprio Twhor Ironfist. Há boatos de que o General Bugbear tenha morrido. Contudo — especialmente entre os goblins — cresce o número de depoimentos de que seu líder, a quem chamam de *Ayrrak*, não apenas está vivo como continua travando sua batalha final contra a morte — ninguém menos que o próprio Ragnar!

O Preço da proteção

Alheios ao caos do sul, um movimento pacífico de independência foi relatado nas cercanias de Sambúrdia. Os ricos mercadores, donos de gigantescas fazendas, estão ativamente expandindo seus domínios utilizando-se do ouro. A compra por terrenos férteis para produzir aumentou consideravelmente desde o início da Guerra Artoniana.

Isso vem gerando situações inusitadas nas regiões de fronteira. Algumas fazendas se tornaram tão grandes que compreendem em seu interior vilas inteiras, além de atravessarem os limites originais da já imensa Sambúrdia. Hoje, não é incomum que um nobre tenha terras em dois reinos ao mesmo tempo!

Esse tipo de questão menor não seria sequer considerada em outros lugares, mas a produtividade do Celeiro de Arton é tamanha que o ouro da colheita faz uma diferença importante aos cofres, especialmente em tempos de guerra. Soma-se a isso ao fato de que refugiados vindos de todos os reinos são sempre bem-vindos, já que a demanda por mão de obra para trabalhar nos campos é inesgotável. Aos poucos, os maiores mercadores estão se transformando em regentes de pequenos domínios independentes.

O serviço de aventureiros dispostos a enfrentar os perigos selvagens de regiões recém-adquiridas está muito bem cotado. Talvez, Sambúrdia seja um ótimo lugar para um grupo de heróis fixar residência longe das tragédias constantes provocadas pelas guerras que assolam o restante Reinado.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

Como desafiar os jogadores (mas sem perder a ternura)

Dark Souls: aqui o bicho pega!

Lidando com AMEAÇAS

Tormenta20 está entre nós! Como já dito nesta edição da Dragão Brasil, a versão pronta do maior RPG do Brasil será enviada aos apoiadores do financiamento coletivo e da pré-venda nos próximos dias — ou já foi enviada, dependendo de quando você estiver lendo esta matéria.

Agora é hora de começar a destrinchar esse novo sistema (talvez nem tão novo assim, se você participou do playtest e/ou leu as últimas edições da *DB*). Para começar, vamos abordar um tópico que causou controvérsia nas redes sociais... E que pode decidir a vida e a morte de seus personagens! No caso, como fazer combates equilibrados e, mais especificamente, como usar o tal "nível de desafio".

Prepare suas melhores armas e magias e entre na Caverna do Saber. Mas avance com cautela, pois hoje basta um passo em falso para você encontrar um (nível de) desafio acima do seu e ser trucidado sem misericórdia!

Combates equilibrados: mito ou realidade?

Como o assunto é sério, vamos começar do início. (Que foi? É sério mesmo! Se não entender direito, você pode acabar com o seu grupo sem querer.)

Combates são o tipo de conflito mais comum em RPGs — especialmente de fantasia épica, como é o caso de *Tormenta20*. É possível fazer aventuras sem combate, claro, mas cedo ou tarde você se verá dizendo as famosas palavras: "Rolem Iniciativa!". Quando esse momento chegar, você quererá ter um combate *equilibrado*. O que isso significa? Ter inimigos que não sejam muito fortes... nem muito fracos! Pode ser frustrante ver seu personagem querido morrer, mas também é frustrante derrotar o chefão final com um golpe só. Vencer é legal, mas é *mais legal* quando você precisa se esforçar pela vitória. Quando há chance real de derrota. Enfim, quando o combate é equilibrado*.

Mas como fazer um combate equilibrado? Para isso, nossa primeira ferramenta é o **nível de desafio**.

Nível de desafio: uma breve história

O nível de desafio (ND) é a ferramenta básica usada na construção de combates. De acordo com o livro *Tormenta20*, *"o nível de desafio é uma medida do poder de uma criatura e indica o nível do grupo para o qual ela é um desafio apropriado. Assim, uma criatura de ND 3 fornece um combate justo para um grupo de personagens de 3° nível. Isso significa que ela causará dano aos personagens, exigirá que eles gastem pontos de mana e talvez derrube alguns deles. Porém, ao fim do combate, deve ser derrotada pelo grupo"*.

Assim, para fazer um combate equilibrado para um grupo de, digamos, 10° nível, tudo que você precisa fazer é escolher uma criatura de nível de desafio 10, certo? Sim... e não. Como veremos a seguir, há exceções. Mas, antes de partir para ferramentas mais poderosas, vamos dominar o básico.

Certo, o nível de desafio fornece um "desafio apropriado". Mas o que exatamente isso significa? Em *Tormenta20*, significa um combate que irá consumir aproximadamente metade dos "recursos" do grupo — no caso, pontos de vida e pontos de mana. Obviamente, isso não significa que todos os personagens vão acabar exatamente com metade de seus PV e PM. Batalhas são caóticas e as coisas raramente ocorrem de forma tão perfeitinha. Talvez o bárbaro imprudente, que correu na frente do resto do grupo, perca quase todos os seus pontos de vida, enquanto o ladino, mais, ahem, *cauteloso*, termine ileso. Talvez o arcanista, que ficou na retaguarda, também não sofra dano físico, mas lance muitas magias e esgote seus pontos de mana. Talvez um membro do grupo caia. Talvez os heróis não saiam tão esgotados em termos de PV e PM, mas gastem outro recurso, como a ajuda de um aliado ou um item consumível, como uma poção. O que importa é que, como um todo, o grupo deve sentir o impacto da luta... E deve sentir que outra parecida em sequência pode ser o fim.

*Ou, pelo menos, é assim que *eu* vejo o jogo. Quem assistiu a Guilda do Macaco, por exemplo, pôde ver que eu não "pegava leve" nos combates e rolava todos os dados abertamente. Minha filosofia sobre morte de personagens segue as sábias palavras de Ivan Drago, o vilão de *Rocky IV*: "Se morrer, morreu". E, de fato, ao longo da Guilda alguns heróis caíram perante os vilões... Foram momentos tristes? Sim. Mas engrandeceram todo o resto da campanha.

Existe muita discussão filosófica sobre dificuldade no RPG. Na própria *Dragão Brasil*, o tema já foi abordado por Leonel Caldela, em sua coluna Toolbox. Não irei discutir aqui a validade de se ter combates mais ou menos difíceis ou outras questões abstratas, como se o mestre deve ou não interferir nos resultados dos dados. A Caverna é uma coluna de regras, portanto irei me ater a aspectos concretos do jogo.

Por que o ponto de equilíbrio é estipulado em metade dos recursos? Por que não exigir mais dos personagens — digamos, que gastem três quartos ou dois terços de seus PV e PM? Isso certamente deixaria a luta mais emocionante, não? Sim, mas também causaria problemas para a longevidade da sua campanha, devido à natureza caótica do jogo.

Por mais que a estatística seja uma ferramenta poderosa e usada para nos aproximar do resultado desejado (no caso, o gasto de metade dos recursos), ainda está sujeita a resultados extremos, fora do padrão — conhecidos como *outliers*. Em RPG, isso é aquela sequência de "20s" rolados pelo mestre (ou de "1s" rolados pelos jogadores). Algo assim pode não acontecer em uma aventura curta, mas, em uma campanha longa, cedo ou tarde *vai* acontecer. E, quando esse momento fatídico chegar, as coisas ficarão feias para os heróis. Na Guilda do Macaco, por exemplo, perto do fim da campanha, Marcelo Cassaro rolou uma sequência de três "1s" seguidos com Klunc, em uma cena crucial. Quem assistiu sabe qual foi o resultado disso...

Em um combate, um *outlier* indica que o grupo vai gastar menos ou mais recursos do que o esperado, dependendo se tiveram sorte ou azar. Quando o grupo gasta menos recursos, nada de muito grave acontece. Em vez de vencer a batalha, os heróis vencem com menos desafio. Na prática, a história segue o rumo esperado. Mas, quando o grupo gasta *mais* recursos, coisas graves podem acontecer. Em vez de 50% dos recursos, talvez gastem 70% ou 80%. Se o desafio for calculado para que eles gastem 70% ou 80% dos recursos em uma situação normal, o que acontecerá quando derem azar? Gastarão 100% do que tem. Em outras palavras, serão derrotados. Isso não é o fim do mundo — lembre-se, quem morre são os personagens, não os jogadores! Mas não deve acontecer toda hora. Um combate que o grupo vença leva a história para frente. Um que eles percam pode encerrá-la... Por isso queremos que os personagens vençam e calculamos para que isso aconteça. O gasto de 50% de recursos garante que batalhas normais sejam interessantes, e batalhas nos quais os jogadores tenham azar sejam *muito desafiantes*, mas não automaticamente letais.

Como isso é um ponto importante, então me permitirei ser um pouco redundante: *os combates devem ser planejados para que os heróis vençam*. "Mas Guilherme, você disse que gosta de jogos desafiadores!". Sim, mas também gosto de matemática e de quando as coisas funcionam. Entenda que cada monstro ou NPC específico vai participar de um combate ao longo da campanha, enquanto os personagens vão participar de vários. Um vilão recorrente pode lutar várias vezes, mas nunca tantas quanto os heróis. Por se exporem mais, os personagens se sujeitam mais aos resultados extremos mencionados no parágrafo anterior. Se as batalhas forem calculadas para terem uma dificuldade "média", eventualmente serão "difíceis". O jogo será divertido e desafiador alternando entre essas duas medidas. Porém, se os combates forem calculados para serem difíceis por padrão, serão letais quando um outlier acontecer.

É claro, se for um combate especial — contra o chefão final da campanha — você pode aumentar a dificuldade esperada (ou seja, usar uma criatura com ND acima do grupo). Afinal, em *uma* cena específica a chance de um resultado extremo é baixa. E, se ele acontecer, pelo menos o grupo será derrotado numa batalha relevante, não num encontro aleatório contra gnolls no meio da estrada...

Aqui, cabe uma explicação adicional. A lógica de gastar metade dos recursos é uma novidade de *Tormenta20*. No antigo *Tormenta RPG* (e no mais antigo ainda Sistema d20 do qual ele deriva) a ideia era outra. Nesses jogos, o ND indicava um combate que consumisse 20% dos recursos do grupo — uma luta muito mais fácil. A ideia era que o grupo pudesse enfrentar quatro batalhas de seu ND (gastando 80% dos seus recursos) antes de precisar descansar (um quinto confronto poderia ser letal). Esse cálculo era feito pois o padrão eram aventuras de exploração de masmorra, nas quais o grupo avançava de sala em sala enfrentando monstros e mais monstros. Eram aventuras muito voltadas para o combate, sem tantos elementos narrativos. Esse não é o padrão em *Tormenta20*. O novo jogo incentiva tipos diferentes de cena — ação, sim, mas também exploração e interpretação. Com menos espaço para lutas, elas precisam ser mais impactantes. Por isso a "dificuldade" do ND aumentou.

Ironicamente, jogadores novos se saíram melhor aqui do que os veteranos. Quem já jogava TRPG, acostumado a enfrentar adversários acima do seu ND — ou sequências de combates de seu ND — se assustou com a dificuldade dos oponentes em T20. Já os novatos, que vieram sem nenhuma preconcepção e simplesmente seguiram o que o livro diz (para um grupo de nível X, inimigos de ND também X), não tiveram tantos problemas. Em tempo, é possível ter aventuras com vários combates em *Tormenta20*. O mestre precisa apenas usar inimigos com ND *menor* do que o nível do grupo.

Voltando ao tópico principal, o importante é que o combate consuma parte considerável dos recursos. Isso é o que dará à cena a sensação de desafio e fará a vitória ser emocionante. Um personagem de 100 PV que sofra 20 pontos de dano não irá "suar". Mas, se sofrer 50 de dano, ficará preocupado... E aliviado quando a vitória chegar!

CAVERNA DO SABER

Certo, até aqui vimos que o ND indica o nível dos personagens para o qual a criatura fornece um combate equilibrado e que um "combate equilibrado" significa um no qual o grupo gaste aproximadamente metade de seus recursos. Hora de nos aprofundarmos.

Além do nível de desafio

Escolher um inimigo do ND correto é importante, e muitas vezes vai resolver seu problema. É o que o livro diz para você fazer, afinal de contas. Mas o livro também diz que *não há dois grupos iguais!* A heterogeneidade dos grupos faz com que seja impossível garantir que o monstro que é um desafio para o grupo "A" não seja muito fraco — ou muito forte — para o grupo "B".

Os níveis de desafio apresentados no livro foram calculados com um grupo "médio" em mente. Ou seja, formado por jogadores que não sejam nem marinheiros de primeira viagem, nem veteranos de mil batalhas; que se preocupem em fazer fichas fortes, mas não necessariamente sejam combeiros inveterados dispostos a tudo para otimizar seus números. Se o seu grupo for assim, as coisas devem funcionar. A má notícia é que há grandes chances de ele não seja. E mesmo um grupo "médio" pode mudar seu estilo de jogo de campanha para campanha. Um jogador interpretativo pode ficar com vontade de fazer uma ficha otimizada após ver John Wick em ação — o que pode iniciar uma "corrida armamentista" no grupo, pois os outros jogadores não vão querer se sentir inúteis quando a ação começar. Quando você menos espera, um monstro com nível de desafio igual ao nível dos heróis não é mais páreo para eles.

Como conseguir um combate equilibrado quando você não pode confiar no ND? Nesse momento, você terá que usar as ferramentas usadas para calcular o ND. Esses ferramentas são os *benchmarks*.

Benchmark?! Que diabos!

Talvez você conheça o termo. Benchmarks são características usadas para medir o desempenho de uma coisa em relação a outras coisas do mesmo tipo. Por exemplo, se você quer medir o desempenho de dois jogadores de futebol, o benchmark pode ser a média de gols por partida que cada um faz. No mundo real, benchmarks são muito usados por empresas (para medir como seus produtos se comportam em relação aos de seus concorrentes), por programadores (para otimizar seus softwares) etc.

Aqui, vamos usar benchmarks para medir os personagens do grupo em relação aos monstros da aventura. O primeiro passo é definir quais características serão usadas. Vamos começar com as mais básicas: ataque, Defesa, dano e pontos de vida. Digamos que você tem um grupo de quatro heróis de 3° nível. Um guerreiro com ataque +9, um clérigo e um ladino ambos com ataque +7 e um arcanista com ataque +4. Anote esses quatro valores em ordem decrescente. Pegue o maior deles — no caso, o +9 do guerreiro. Em níveis baixos, você quer que o melhor atacante do grupo acerte por volta de 50% de seus ataques. Em outras palavras, você quer que ele acerte rolando um "11" ou mais. Isso significa que a Defesa do inimigo deve ser 20 (ataque +9, mais 11 no dado, igual a 20). Compare Defesa 20 com os valores de ataque dos demais personagens. O ladino e o clérigo acertarão com um 13 no dado — 40% das vezes. Irão errar mais do que acertar, mas ainda conseguirão participar do combate. O pobre arcanista precisará rolar 16 para acertar — ou seja, só conseguirá fazer isso 25% das vezes. Na média, a cada quatro ataques, três serão erros. Isso pode ser um pouco frustrante para ele, mas considerando que combates típicos devem levar por volta de três a quatro rodadas, ele ainda conseguirá acertar pelo menos um golpe. (Sim, eu sei que na prática o arcanista usará magias em vez de atacar fisicamente, mas vamos simplificar as coisas por hora.) Levando tudo em conta, Defesa 20 é um bom valor para um inimigo deste grupo.

Agora, faremos o caminho inverso. Anote as Defesas de todos os personagens. Digamos que sejam 18 para o guerreiro, 16 para o clérigo, 24 para o ladino e 19 para o arcanista. Novamente, começamos com a mais alta — no caso, o 24 do ladino. Você quer que o monstro acerte o personagem de maior Defesa 75% das vezes. Por que não 50%? Porque o monstro é *um só*, enquanto os personagens são vários. Ele precisa ser mais perigoso que qualquer herói individualmente, caso contrário não conseguirá ser um desafio para todo o grupo. Para ter uma taxa de acerto de 75% (três em cada quatro ataques), a criatura precisa acertar rolando um "6" ou mais. Isso significa que ele precisa ter +18 de ataque. Isso funciona para o ladino, mas e para os outros? Comparando +18 de ataque com as Defesas do guerreiro, do clérigo e do arcanista (18, 16 e 19, respectivamente), descobrimos que o monstro acerta todos com qualquer valor (exceto, claro, um "1", que é sempre um erro). É, talvez esse ataque esteja muito alto... Você pode diminuí-lo em uma "categoria", para +13, de modo que ele acerte o ladino 50% das vezes, e os outros membros do grupo com uma frequência maior, mas não tão absurda a ponto de fazer com que as Defesas deles sejam irrelevantes. Com +13 de ataque, as chances

de acerto ficarão em 75%, 80% e 90% — ainda altas, mas lembre-se: o monstro precisa acertar mais do que errar, pois é um só. Um turno do inimigo no qual ele erre seu ataque tem um peso muito maior para ele, que lutará sozinho, do que para um personagem qualquer do grupo.

Seguimos a mesma lógica para dano e pontos de vida. Calcule o dano médio de cada personagem. Por exemplo, se o guerreiro causa 2d6+8 pontos de dano, seu dano médio será 15. Pondere o dano médio de cada personagem pela sua respectiva chance de acerto. Com dano médio 15 e chance de acerto de 50% por rodada, o dano médio ponderado do guerreiro será 7,5 por rodada. Digamos que o dano ponderado do grupo inteiro some 20. Quantos pontos de vida o monstro deve ter? Combates legais precisam ter pelo menos três rodadas — o mínimo para que haver algum posicionamento e preparação e execução de táticas. Assim, fica o oponente deve ter *pelo menos* 60 PV — mais provavelmente, algo em torno de 80.

Por fim, invertemos de novo. Pegue os pontos de vida mais altos do grupo. O monstro deve ter um potencial ofensivo que acabe com esse personagem em duas rodadas. Ora, se ele precisa acabar com metade dos recursos do grupo e vai ser morto em quatro rodadas, precisa derrubar *um* personagem (25% do grupo) na metade do tempo. Se o guerreiro tem 39 PV, o monstro deve causar 20 pontos de dano *ponderado* por rodada. Como ele pode errar um ataque, o dano deve ser ainda maior. Ou, mais provavelmente, ele deve ter mais ataques. Como baixamos um pouco o ataque da criatura (seria +18, acabou em +13), isso terá consequência no dano, que deverá aumentar. No caso, o dano bruto dela deverá ser perto de 25, para que contra o guerreiro (que ela acerta 80% das vezes) seu dano ponderado seja 20.

Ufa! Depois dessa sequência de cálculos e comparações, temos uma base para nossa criatura de nível de desafio 3. Ela precisa ter ataque +13, Defesa 20, 80 pontos de vida e causar por volta de 25 pontos de dano por rodada. É claro, tudo isso ainda é uma simplificação, visto que na prática os personagens terão diversas habilidades especiais ao seu dispor. O arcanista provavelmente vai lançar magias, em vez de bater com seu bordão, aumentando muito seu potencial ofensivo. O ladino pode causar mais dano com Ataque Furtivo, assim como o guerreiro com Ataque Especial, e assim por diante. Porém, esse tipo de análise fornece uma base sólida. Se o seu monstro tiver algumas habilidades especiais, as coisas devem se equilibrar. Caso contrário, aumente um pouco suas características numéricas.

Mas nem Khalmyr é tão chato!

"Caramba, mas isso é muito trabalho só para escolher uma criatura!". Sim, é. Por isso que o livro faz esse trabalho por você. Tudo que estamos discutindo aqui são ferramentas para mestres que querem se aprofundar no sistema e entender os mecanismos por trás de certas escolhas de design. Você *não precisa* fazer toda essa análise para cada criatura. Se quiser usar um pouco dessas ferramentas no "dia a dia", por assim dizer, faça apenas a análise de Defesa contra ataque. Essa é simples, rápida, dá para fazer de cabeça e traz resultados concretos. Um combate no qual ninguém se acerta é chato — assim como a sensação de que sua Defesa não serve para nada. Por isso, garantir que as chances de acerto de todos os envolvidos fiquem por volta de 50% (para os personagens) e 75% (para o monstro) torna tudo mais divertido.

Por mais que você não vá fazer esses cálculos a cada combate, ter um entendimento intrínseco do equilíbrio irá ajudá-lo a planejar suas aventuras, mesmo que num nível subconsciente. Na prática, a melhor ferramenta para equilibrar combates ainda é a velha "tentativa e erro". Como o livro diz: comece com combates fáceis e vá aumentando a dificuldade aos poucos, até entender o que os personagens do grupo conseguem encarar sem ser trucidados. Porém, entender um pouco dos benchmarks otimiza o tempo que você precisa gastar na tentativa e erro.

• • • • • • • • • • •

Esta coluna deve dar um pouco de luz para mestres ainda inseguros sobre como equilibrar seus combates. Antes de partir, porém, vou lembrar mais uma vez que mesmo o combate mais equilibrado de todos pode acabar de forma improvável. Em outras palavras, às vezes seu grupo vai tomar a pior. Como lidar com isso é assunto para uma coluna inteira, mas quero dizer apenas que uma derrota não precisa necessariamente ser o fim da campanha. A literatura e o cinema estão repletos de histórias em que os heróis perdem e precisam fugir, ou são capturados, sem que isso seja o fim. Como mestre, você deve ter jogo de cintura para criar consequências de derrotas que sejam *diferentes* da morte. E nem é uma questão de proteger os personagens! Ora, morrer é fácil. Lidar com o que vem de uma derrota pode ser bem mais difícil...

GUILHERME DEI SVALDI

A Pata do Sasquatch

Parte 1

Por Leonel Caldela
Arte por Samuel Marcelino

É claro que eu fiquei aliviado quando descobriram a cura.

Eu seguia todos os perfis certos, abria todos os sites certos de manhã, pronto para a dose diária de catástrofe. Não esperava ver algo além de tragédias, mas naquela época era o que se fazia. A coisa responsável era ficar sabendo. Ver o número de mortos e fingir que entendíamos os gráficos, ouvir as últimas declarações delirantes do outro lado. Talvez fazer um lamento em 280 caracteres e aguardar as notificações. A coisa certa a fazer era sofrer juntos. Nunca havia nada de realmente novo.

Eu chorei quando li sobre a cura.

Quer dizer, todo mundo que está lendo isto passou por aquela época. Vocês lembram. Se estavam do lado certo, do nosso lado, lembram de como era frustrante e masoquista ouvir as teorias de conspiração do outro lado. Se, por alguma infelicidade, quem estiver lendo isto pertencer ao outro lado, já deve estar me chamando de imbecil ou comunista. Mas mesmo quem espezinhou naquela manhã, mesmo quem disse *Viu? Era tudo exagero mesmo!* respirou com mais facilidade. Porque agora podíamos respirar.

Confesso que acreditei de cara. Eu queria acreditar. Jenny ainda não tinha acordado direito, eu fui sacudi-la na cama com a notícia. Ela, é claro, duvidou.

— Deixa eu ver.

Arrancou o celular da minha mão e clicou em todos os perfis certos, em todos os sites certos. E, como se só o meu aparelho fosse mentir, ela pegou o seu próprio, com 100% de bateria sobre o criado-mudo, para confirmar.

Se fosse mentira, todos eram mentirosos ou idiotas. Era a única notícia.

Ela só acreditou quando assistiu ao pronunciamento da Chanceler. Nós confiávamos na Chanceler. Tudo parecia surreal. As palavras ressoavam: *A cura foi*

encontrada. Não falavam num medicamento promissor, em testes com macacos ou em "estudos apontam que". Pesquisadores e líderes do mundo todo usavam aquela frase definitiva.

Saímos para a rua.

O sol ainda estava nascendo, mas mal conseguíamos andar na calçada sem tropeçar em alguém. Quem acordava cedo ou virava a noite tinha chamado quem dormia até mais tarde. As pessoas estavam de pijama, rindo, abraçando estranhos. Alguns carros tentaram passar na frente do nosso prédio, mas a rua estava tomada de gente festejando. É claro, vocês todos lembram. Todo mundo tem uma história sobre a manhã em que a cura foi anunciada. Eu só corri de volta ao apartamento para pegar o cartão de crédito. Por reflexo, comecei a trocar de roupa, então lembrei que não precisávamos mais do protocolo de segurança. Olhei para o frasco de álcool gel como um artefato de outra época e voltei para a festa.

Havia dois tipos de pessoas naquela manhã: quem queria gastar dinheiro comemorando e quem estava comemorando por finalmente ganhar dinheiro de novo. Tomamos café da manhã na padaria que não visitávamos há meses, compramos passagens para viajar ao exterior. Passamos o cartão na máquina o dia inteiro. Sem preocupação, sem limpar o plástico depois.

Porque tudo ficaria bem.

* * *

O primeiro de muitos jantares foi com nosso grupo de amigos, já no dia seguinte. Era até estranho ver todo mundo ao vivo, como se faltasse uma webcam e uma interface para completar a fisionomia.

Já estávamos bem bêbados. Mas, para falar a verdade, eu fiquei bêbado quase o tempo inteiro nos primeiros dias da cura. Beber para esquecer durante a pandemia, beber para comemorar depois. Era autodestrutivo, mas eu não me importava. Estávamos finalmente juntos de novo.

— Sabe qual é o único lado ruim disso tudo? — disse Lauren, em meio a um gole de cerveja. — Vão dizer que nos preocupamos por nada.

A mesa explodiu entre gente concordando, outros tentando falar mais alto para discordar. Eu mesmo só ria.

— Claro, mas sempre vai ter um punhado de imbecis que finge não ver a realidade! — a voz de Sam de sobressaiu. — Até hoje tem negacionista do Holocausto!

— Assim como tem gente que ignora os crimes do Stalin — Vince deu um sorriso implicante.

— Foda-se — Sam empurrou o marido. — A questão é que eu posso ensinar a minha filha a ignorar os idiotas, mas não posso ensinar ela a não pegar o vírus! Então quem se importa com os negacionistas?

— É um problema moral — Lauren insistiu. — A cura veio fácil demais.

— *Fácil demais?* Quantos milhares...

— Me ouve, me ouve. Segunda-feira amanhecemos de máscara, fazendo piada sobre o fim do mundo pra fingir que não estávamos com medo. Hoje já estamos todos reunidos como se o problema estivesse resolvido.

— *Está* resolvido — disse Jenny. — Pode acreditar, eu li os artigos. Todos os especialistas falam a mesma coisa. Não é mais uma doença fatal, nem pra grupo de risco.

— Viu? — Lauren gesticulou a ponto de derramar a cerveja. — Fácil demais! A cura veio de uma hora para a outra! Ninguém aprendeu nada!

— Impossível que a humanidade não tenha aprendido *nada...* — Vince deixou de ser cínico por um minuto.

Mas não ouvi mais o que ele disse. Sorrindo para mim mesmo, feliz por estar no meio daquela cacofonia, de estômago cheio e cabeça flutuando de embriaguez, prestei atenção ao único além de mim que não falava. Trevor estava só ouvindo, com o celular nas duas mãos.

— Não cansou de ficar olhando pra uma tela durante o lockdown? — eu perguntei, notando minha voz arrastada.

Trevor só riu.

— É verdade! — disse Jenny, desligando-se da conversa que já começava a virar discussão. — Larga essa coisa, Trevor!

— Viu o que eu falei? — Lauren provocou. — A gente não aprendeu nada!

Parecia que mais um round de cinismo versus fé na humanidade estava para começar, quando Vince falou, com um suspiro:

— Sabe do que eu vou sentir falta? Do efeito no meio ambiente.

— Você sabe que metade daquelas fotos de bichos no meio das cidades era montagem, né? — Jenny fez seu papel de cética.

— Não preciso de fotos pra saber que a poluição diminuiu. Não é o ser humano que polui, é a ganância. Mas agora tudo vai voltar ao que era. Mudança climática a todo vapor pra recuperar a economia! Ano que vem, mais um incêndio que vai matar um bilhão de animais.

Eu ainda estava observando Trevor.

Ele ergueu as sobrancelhas, digitou algo no celular e guardou o aparelho no bolso.

Logo já estávamos em mais um debate acalorado, comparando a nossa praga com a Peste Negra. Era bom estar junto.

* * *

O problema do nosso lado, o problema de verdade, é que passamos metade do tempo atacando quem tenta nos ajudar. Adoramos pensar em quem tem direito de defender as mesmas causas que nós, quem deve ser expulso para o outro lado porque fez um comentário infeliz ou ouve o tipo errado de música. Eu sou tão culpado disso quanto qualquer um. Minha opinião sobre alguém pode mudar de uma hora para a outra quando descubro que a pessoa gosta de esportes violentos. Mas o outro lado está pronto para receber quem nós expulsamos.

Isso não é um problema moral, é um problema estratégico. Nós estamos certos. Só nos falta estarmos certos do jeito certo.

Veja o caso de Jenny, por exemplo.

Se a minha pesquisa tivesse começado antes de eu conhecê-la, nunca teríamos ficado juntos. Jenny odeia meu hobby. Minha sorte, se é que posso chamar de sorte tantos anos de descobertas e conhecimento perdidos, é que tive o primeiro contato com a criptozoologia depois que já estávamos casados. Todo casal faz piadas do tipo *Agora você não tem escapatória, vai ter que me aguentar para sempre*, mas suspeito que, no caso dela, seja parcialmente verdade. Jenny poderia se divorciar, ainda mais agora que os cartórios estão abertos de novo, mas ela já me conhece. Sabe tudo que perderia se decidisse que a pesquisa é esquisita demais. E ela nunca admitiria isso, mas a simples noção de ter que anunciar o divórcio para todos os amigos e familiares é intimidadora.

Nosso acordo é que eu não falo de criptozoologia na frente da família, muito menos dos contatos profissionais dela. É como um fetiche secreto. Você nunca sabe

qual casal, entre quatro paredes, gosta de usar coleira e chicotinho. Você nunca sabe qual amigo vai caçar o Pé-Grande nas horas vagas.

Eu estava arrumando a mochila e ela estava fingindo que não sentia raiva.

— O que eu acho engraçado — ela disse, sentada na cama, com os olhos vidrados no celular — é que a Lauren estava certa.

Enfiei dois pares de meias enrolados e olhei para ela.

— Certa em quê?

— No que ela disse naquele jantar, lembra? No primeiro jantar que a gente fez depois da cura.

— Nossa, isso faz meses. Mal lembro do que eu mesmo falei naquela noite, amor. Passei aquela semana inteira bêbado.

— A Lauren disse que a gente não ia aprender nada. Que a cura veio muito fácil.

— Ah, lembrei — voltei à mochila. — Por que você diz isso?

Jenny pousou o celular. Sinal claro de que a conversa iria adquirir um tom sério.

— Precisa mesmo perguntar?

Suspirei fundo, tentando achar as palavras que resolveriam a discussão. Era uma dança conhecida, mas era a primeira vez que dançávamos desde a cura.

— O que a minha pesquisa tem a ver com a pandemia?

Pude ver que ela ia questionar meu uso de "pesquisa", mas se conteve. Um casal aprende a se observar desse jeito. Caso ela se enveredasse para esse lado, ia enfraquecer seu argumento principal.

— Você não aprendeu nada — ela me acusou. — A gente fala todos os dias sobre senso de comunidade, sobre solidariedade, mas solidariedade começa em casa. A gente chegou muito perto de perder tudo.

— Nem eu nem você tivemos qualquer risco de perder tudo.

— Tá vendo? Parece que você já esqueceu! Lembra do medo de visitar os seus pais? Lembra de ver a doença chegando perto da nossa cidade, sem poder fazer nada além de torcer? Lembra de...

— O que isso tem a ver com uma viagem de fim de semana, Jenny?

— Você acabou de escapar de uma pandemia histórica e vai se arriscar procurando monstros no meio do nada? Em vez de ficar com a sua esposa?

— Eu sempre convido você. Queria dividir isso com você.

— Não tem nada pra dividir! É fantasia! Pé-Grande não existe! Não acredito que preciso falar isso pra um adulto!

Não preciso narrar o resto da conversa, porque foi uma briga de casal como todas as outras, de todos os casais do mundo. Nós brigávamos bem. Nunca fazíamos acusações, nem insultávamos um ao outro. O motivo da raiva de Jenny era preocupação e, mesmo frustrada, ela não deixava de expressar isso.

— Mas a Lauren estava errada — falei. — A humanidade *aprendeu* com a pandemia. E é por isso mesmo que eu preciso ir.

Vocês também lembram disso. Para muita gente, foi algo ainda mais miraculoso que a cura. Foi como se a doença abrisse os olhos da humanidade para o que realmente importa. Em questão de meses, lideranças internacionais firmaram acordos e impuseram rígidas leis de proteção ambiental. O mundo estava mudando muito rápido e, em menos de um ano, mais da metade dos carros do planeta inteiro operava com energia elétrica. Era como se a resposta estivesse ao nosso alcance o tempo todo, mas fôssemos muito cegos para ver.

A pandemia tinha aberto nossos olhos.

— Finalmente eles estão recuperando seu habitat, Jenny! — falei, com o entusiasmo que só tinha com a pesquisa. — Estão recuperando seu clima! Eles podem sair de novo!

— Nunca foi culpa do aquecimento global — ela disse, em tom de súplica. — O que você procura não existe, meu amor.

— Vou ficar bem — fui até ela e a beijei. — Estou de volta domingo à noite. Talvez com umas fotos.

* * *

Quem despertou meu interesse pela criptozoologia foi Trevor. Na vida real Trevor era subgerente numa filial de uma grande multinacional, um funcionário mediano como tantos outros, mas na criptozoologia era uma celebridade. Ele sempre esteve deslocado em nosso grupo de amigos. Éramos todos médicos, advogados, empresários, acadêmicos. Menos ele. Mais velho, mais estranho, sempre a um passo de fazer algum comentário esquisito demais. Ele não se encaixava, mas, como todos do nosso lado, nós fingíamos não nos importar com isso.

Para falar a verdade, eu preferia conviver com Trevor longe de Jenny, longe dos outros. É duro dizer isso, mas eu tinha certa vergonha dele.

Até mesmo a maneira como nos conhecemos era algo que eu não gostava de mencionar. Sempre tive interesses que não se enquadravam no perfil de profissionais de classe média alta chegando à meia idade numa grande metrópole. Eu devia estar aprendendo a fazer cerveja, seguindo técnicas escandinavas de vida simples ou praticando yoga. Não fuçando em fóruns de ocultismo na madrugada.

Jenny dizia que era a minha pornografia. No nosso lado, muitos maridos assistem vídeos escondidos das esposas, fingindo não notar a misoginia inerente em cada um deles, e muitas esposas não se importam porque sabem que, mesmo problemática, é uma atividade que nunca vai sair da fantasia. Eles nunca proporiam aquilo a uma pessoa na vida real. Eu me sentia desconfortável com pornografia, mas era fascinado com magia ritualística. Assim como os consumidores de vídeos pornô, eu podia ler sobre hermeticismo ou cabala, mas obviamente não acreditava naquilo, nem tentaria fazer um feitiço. Era só masturbação mental, algo que ficava relegado a um mundo imaginário.

Até que conheci Trevor.

Nunca pensei que iria responder a um comentário no YouTube. Nunca sequer pensei que iria deixar de usar o modo incógnito para pesquisar meus interesses vergonhosos. Mas algo no que aquele usuário falou me motivou a usar meu perfil real e responder, para sempre poluindo as recomendações de vídeos com as maiores maluquices esotéricas. A resposta levou a uma conversa, à troca de números de telefone e a mensagens noite adentro. Então, com a surpresa de que ele morava na mesma cidade, a um café, a uma cerveja e, finalmente, à incorporação ao nosso grupo.

Trevor era cativante. Mesmo que só para mim.

Ele falava em coisas concretas. A maior parte dos ocultistas de internet se referia a conceitos vagos — mentalização, realização pessoal, espiritualidade. Trevor falava em criaturas.

Embora ele fosse familiarizado com as mais variadas práticas herméticas e de outras tradições, seu principal interesse era a criptozoologia. Ele pesquisava o que não podia ser explicado como coincidência ou placebo. No instante em que alguém apresentasse uma criatura desconhecida à comunidade internacional, a ciência que ele praticava nunca mais poderia ser negada.

Por isso periodicamente partíamos às montanhas, atrás do Pé-Grande.

Parte de mim nunca esperava encontrá-lo. Mas, quando estava com Trevor, eu acreditava completamente. Eu estava naquele estado de crença total na noite de

sábado, em volta da fogueira, olhando o céu e me preparando para o segundo e último dia de busca.

— Por que você acha que eles se escondem? — perguntei.

Trevor não respondeu imediatamente. Só ficou sorrindo.

— Às vezes acho que Jenny tem razão — insisti. — Num mundo de vigilância constante, seria de se esperar que o Pé-Grande...

— Sasquatch — ele me interrompeu.

— Hã?

— Sasquatch. Você sabe que o nome da criatura é Sasquatch. Pé-Grande é um apelido que nos faz parecer crianças.

— Certo, mas por que nenhuma câmera jamais filmou um Sasquatch? Por que eles se escondem?

— Ora — Trevor sorriu — para que valha a pena encontrá-los.

No meio da cidade, na presença de Jenny ou de qualquer um dos outros, aquilo seria uma resposta irritante. Mas entre as montanhas, sob as estrelas, me fisgou direitinho.

— Existem coisas comuns — ele continuou. — Coisas cotidianas, para as quais não damos valor. Podem ser caras, podem ser luxuosas, mas são mundanas. Carros. Computadores. Apartamentos. Você pode passar a vida inteira correndo atrás deles, mas nunca vão trazer a plenitude. Isso só pode ser obtido através do que é sutil, oculto, logo fora do alcance.

— Você acha que descobrir o Sasquatch vai trazer plenitude?

— Para mim, vai — ele sorriu de novo. — Sei que é minha missão.

— Então o quê? Você vai escrever um best-seller e aparecer em talk shows?

— A busca não tem nada a ver com dinheiro ou fama — disse Trevor. — Vou continuar sendo subgerente e ouvindo clientes gritarem comigo, até me aposentar. Mas pleno.

— Muitas pessoas alcançam a plenitude em um relacionamento. Ou com os filhos. Mesmo sendo as coisas mais comuns do mundo.

— Não acho. Felicidade? Talvez. Satisfação? Com certeza. Mas plenitude? Não. Não com algo mundano.

Fiquei em silêncio por um tempo. A pandemia tinha mudado Trevor. Ele não costumava ser assim quando o conheci. Envolvia-se em discussões na internet, tinha inimigos na comunidade da criptozoologia, adorava dar autógrafos para os esquisitos que frequentavam as convenções. Lembro de como ele sofreu quando elas começaram a ser canceladas.

— Você lembra de nosso primeiro jantar, depois do fim do isolamento? — ele perguntou de repente.

— A Jenny estava falando sobre essa noite ontem mesmo.

— Jenny é muito perceptiva. Ela notou como aquela noite foi importante.

— Claro que foi. A gente não se via pessoalmente há meses.

— E a obtenção do grupo foi muito mais transcendental quando ele se tornou algo inalcançável, não? Como o Sasquatch, o grupo de amigos tinha virado algo que podia não existir, algo mítico. Naquela noite chegamos muito perto de alcançar a plenitude com uma união forte de afeto mútuo.

Ruminei aquilo um pouco. Estranho ele falar isso, quando tinha passado boa parte daquela noite olhando para o celular.

— Parece que naquela noite as coisas começaram a mudar — eu disse.

— Mudar como?

— Mudar para melhor. A cura. Logo depois, a diminuição do aquecimento global.

— Parece que, no final, a humanidade aprendeu, não?

Deixei o sorriso dele me contagiar.

— Aprendeu sim — respondi. — Finalmente estamos aprendendo.

* * *

Não achamos o Sasquatch. Dirigi todo o caminho de volta envolvido na conversa quase mística de Trevor. Parei o carro na frente do prédio dele e meu amigo se deteve antes de tirar o cinto.

— O que você acha que falta? — Trevor perguntou.

— Falta?

— No mundo. Passamos pela pandemia, estamos resolvendo a mudança climática. Se você tivesse que citar um só problema que enfrentamos, qual acha que é o pior?

— Por que isso agora?

— É uma época de boas notícias, não?

Suspirei, imediatamente entrando em consideração profunda. Como num jogo de crianças entediadas que escolhem para si o melhor superpoder.

— Acho que nossos grandes problemas são insolúveis — eu disse.

— Por quê?

— Porque eles surgem da natureza humana. Racismo, misoginia institucionalizada, desigualdade social... Não podemos inventar um motor elétrico para resolver a fome na África.

— Acha que a fome é o maior problema?

— Como vou saber? Mesmo que conseguíssemos erradicar a fome, ainda haveria malucos extremistas em todo o mundo, dizendo que uma ou outra versão de Deus quer que você mate os infiéis. Ainda haveria psicopatas com acesso a arsenais nucleares aceitando propinas de grandes corporações.

Ele não disse nada, como se esperasse que eu concluísse o raciocínio.

— Quer saber? — falei, depois de um tempo. — O problema são eles. Os líderes do ódio. Se pelo menos esses sujeitos não chegassem ao poder, o ódio não seria validado. Mesmo em uma Alemanha antissemita, Hitler proporcionou o Holocausto. Mesmo numa América xenófoba, a noção de um *muro,* de *campos de concentração para crianças...*

— Já entendi — ele cortou meu discurso. — Até breve, meu amigo. Sinto que o Sasquatch está logo perto, mas preciso trabalhar amanhã cedo.

* * *

No dia em que o presidente foi algemado e levado para a prisão, fizemos uma festa. O hino nacional tocava alto em toda a vizinhança. E agora, finalmente, era algo de que podíamos nos orgulhar. Cores que tinham sido cooptadas pelo outro lado enfim eram nossas de novo e, embora patriotismo nunca tenha feito parte de mim, senti um pouco de orgulho só por fazer parte deste país.

Era surreal. Foi um alívio tão grande que só então notamos o quanto vivíamos oprimidos. Claro, falar em opressão num apartamento com móveis sob medida na cidade onde morávamos era uma piada, mas notamos que não precisávamos mais sussurrar ao dizer que, talvez, um presidente não deveria elogiar ditadores. Não deveria fazer brincadeiras sobre estupro. Não deveria sugerir que etnias inteiras eram selvagens e criminosas.

A decência humana básica deixou de ser motivo de medo. Os ratos estavam voltando a seus buracos nas sombras.

— Fora, fascistas! — gritava Lauren, bêbada e feliz na nossa janela. — A vez de vocês está chegando!

E os fascistas, que durante anos tiveram tanto orgulho de seu ódio, não responderam, porque seu líder estava preso e seria julgado por uma corte internacional. A imagem dele sendo arrastado, chorando em desespero, finalmente sem um aparato de privilégios para protegê-lo, passava em loop em todas as emissoras. O canal de notícias que sempre o apoiara saiu do ar pelo dia inteiro.

Eles estavam com medo. Com medo de nós.

Bom.

No nosso apartamento, o hino nacional deu lugar a uma disputa de playlists ecléticas e a festa continuou até de manhã. Estava frio, porque o mundo todo já tinha resfriado mais de um grau, mas mantínhamos a janela aberta para participar da festa do país inteiro.

Jenny sentou no meu colo, me abraçou e me beijou com voracidade. Nosso tesão um pelo outro só vinha aumentando à medida que o mundo respirava de novo.

Em meio ao beijo, abri um olho e vi que Trevor estava nos observando. Era mesmo um esquisito. Ele não teve vergonha, mas piscou para mim, ergueu um copo e se levantou, para nos dar um pouco de privacidade.

Fizemos mais uma festa quando a Rússia também foi libertada e outra para a Turquia, mas até nosso grupo cansou de comemorar a queda sucessiva dos autocratas. Quando enfim a América Latina parecia estar inteiramente segura na democracia, a prisão dos criminosos era algo tão comum que mal valia um tweet.

Dentre todas as pessoas que eu conhecia, só eu mesmo estava preocupado.

* * *

Eu nunca tinha entrado no apartamento de Trevor.

— Que surpresa! — ele me recebeu com um abraço. — Entre, entre.

Era exatamente como eu esperava. A sala estava tomada por livros empilhados, livros em estantes, livros abertos cobrindo cada superfície. Três computadores ocupavam o meio do ambiente, as torres abertas, tudo sendo resfriado por ventiladores de chão. Os gatos circulavam como se nós fôssemos intrusos e tudo tinha um leve cheiro de mofo.

Antes que eu achasse um lugar para sentar, Trevor já tinha me trazido uma cerveja. Abri a garrafa e tomei um gole.

— Então — ele disse, abrindo espaço numa cadeira — o que o traz aqui?

Enquanto hesitei, um gato ocupou o colo de Trevor e começou a ronronar imediatamente.

Ficamos em silêncio.

— Você está me deixando preocupado — Trevor franziu o cenho. — Aconteceu alguma coisa?

— Eu lembro daquela noite — eu disse, de supetão.

— Noite?

— A primeira noite depois da pandemia. Eu estava bêbado, mas a Jenny comentou sobre o jantar logo antes da primeira expedição depois da cura. E você também falou sobre isso. Se não fosse por vocês, eu nunca lembraria. Mas eu lembro.

— Já faz quase dois anos — ele fez a expressão universal de recordar boas memórias.

— Eu lembro direitinho do que o Vince disse. Que, com o fim da pandemia, a mudança climática ia voltar com força total. Que no ano seguinte haveria mais um incêndio que mataria um bilhão de animais.

— Mas não houve — Trevor sorriu. — Nós aprendemos.

— Não houve — concordei. — A cura foi um milagre, depois tivemos outro milagre. Energia limpa em menos de um ano.

— Às vezes a humanidade precisa de um solavanco para acordar.

— Também lembro na nossa primeira viagem depois da cura — insisti.

— Elas se misturam na minha cabeça. Quantas já fizemos desde que...

— Acho que você lembra também. Quando eu ia te deixar aqui, você se deteve. Parecia que estava criando coragem pra falar alguma coisa. E me perguntou qual problema do mundo eu resolveria se pudesse.

— E o que você respondeu? — ele manteve o sorriso.

— Eu respondi que queria que os psicopatas saíssem do poder.

— Deve estar feliz então.

— O que está acontecendo, Trevor?

Ele manteve o teatro por alguns segundos. Então seu sorriso se desfez.

Deu lugar a um sorriso diferente.

Um sorriso de orgulho.

— Eu sabia que você ia notar — ele disse. — Tentei ser sutil, mas você me conhece.

— O que está acontecendo? — pousei a cerveja no chão, tendo bebido só um gole. — O que é isso? Estou sonhando?

— Não, não — ele fez um gesto apaziguador. — Pode ter certeza de que está bem acordado.

— O que está acontecendo, Trevor? Isso não faz sentido! Há semanas estou buscando evidências de que estou numa simulação! Deus do céu, nem tenho coragem de contar pra Jenny! Ela está tão feliz! O que está acontecendo?

— Fique feliz você também. Lembre daquela noite. De como chegou perto da plenitude. É tudo real.

— Isso não faz sentido! — eu ergui a voz enquanto ficava de pé. Os gatos fugiram. — Uma cura milagrosa, então uma solução para o meio ambiente! Logo depois a queda do neofascismo! Tudo que nosso grupo deseja se torna realidade!

— Não somos os únicos que...

— Em dois anos o mundo parou de decair! Em dois anos tudo mudou!

— O que mais você gostaria que mudasse?

Ele perguntou isso com seriedade total. Acariciando o gato no colo, como um vilão de filmes do James Bond. Comecei a tremer.

— Como assim? — gaguejei.

— A pandemia era a emergência — disse Trevor. — Depois dela, era possível começar a resolver os problemas profundos. Primeiro o aquecimento global, depois a ascensão do neofascismo. O que você resolveria a seguir?

— O que está acontecendo? — perguntei de novo, em tom de súplica.

Trevor fechou os olhos. Suspirou. Pegou o gato, deu-lhe um beijo e colocou-o no chão. Então se ergueu.

— Venha comigo.

— Pra onde? — eu estava assustado.

— Relaxe — ele riu. — Só vamos até o meu quarto.

Eu o segui até o cômodo com a cama desarrumada, mais um computador, mais pilhas de livros e pelo menos mais um gato. Também havia um baú.

— Comprei numa loja de antiguidades — Trevor explicou. — É brega, mas eu achei que precisava de um lugar assim para guardar meu tesouro.

— Tesouro?

Ele ergueu o baú com alguma dificuldade e colocou-o na cama. Enfiou a mão por baixo da camisa e me mostrou a chave que levava pendurada no pescoço.

— Você precisa prometer que não vai contar a ninguém — ele avisou.

— Contar o quê?

— Prometa.

— Certo, eu prometo. Trevor...

— Sua palavra é suficiente.

Ele destrancou o baú. Então abriu a tampa.

Retirou de lá o que parecia ser uma mão.

Não, não uma mão. Uma pata de macaco. Só que muito maior.

— O que é isso? — perguntei. — Um bicho empalhado? O que...

— Vamos, não seja obtuso. Você sabe o que é.

— Uma pata de gorila? Eu não...

— Você sabe. Não finja, não insulte a nós dois. Fale.

Engoli em seco. Então, como se ouvisse minha própria voz no rádio, falei as palavras:

— Uma pata de Sasquatch.

Ele sorriu e me estendeu a coisa. Tomei-a nas mãos com reverência.

Era pesada. Fosse o que fosse, não estava empalhada, parecia simplesmente ser incorrupta e não apodrecer. As costas da mão e o toco de pulso eram cobertos de pelos claros, enquanto os dedos e a palma eram quase pretos, com uma pele coriácea. As unhas eram grossas. Dos cinco dedos, três estavam dobrados.

— Você notou minha mudança de comportamento no início da pandemia, não?

Fiz que sim com a cabeça, sem conseguir tirar os olhos da pata.

— Eu estava perdido — Trevor continuou. — Assim como toda a humanidade, estava obcecado com coisas que não importam. Estava correndo atrás de fama numa comunidade insignificante. Tentando ser promovido a gerente, para poder gritar com o subgerente assim como meu gerente grita comigo. Eu buscava o Sasquatch sem entender o que ele significa.

— Mas você encontrou...

— Não foi tão simples assim. Tudo começou quando eu achei que estava infectado.

Isso me fez olhá-lo nos olhos.

— Você...

— Não — ele me tranquilizou. — Nunca tive o vírus. Mas senti falta de ar e achei que era melhor ir ao hospital para ser testado. Isso foi quando ainda havia leitos. O teste deu negativo, mas os médicos procuraram o que havia de errado comigo.

— E o que era?

— Câncer — Trevor sorriu.

Ele me contou tudo enquanto achava os papéis do diagnóstico. Trevor não fumava, mas isso não impediu que as células de seus pulmões se revoltassem contra ele mesmo. Ele falou sobre todas as opções de tratamento que foram propostas.

— Certo, você fez o tratamento — interrompi. — E então?

— Quem disse que fiz?

Pisquei, surpreso.

— Mas nunca vejo você tossindo.

— Meu câncer é lento — ele explicou. — Foi pego bem no início. Era plenamente tratável.

— Então por quê? Não acredito que foi atrás de tratamentos alternativos! Esoterismo não é para isso!

— Não, não — ele riu. — Como você sabe, gosto de coisas concretas.

— Então...?

— Que direito eu tinha de receber tratamento quando tantas pessoas estavam morrendo com o vírus? Que direito eu tinha de mobilizar equipes médicas quando tantos ficavam sem atendimento? Que direito eu tinha de viver enquanto tantos estavam morrendo?

Mil questionamentos, expressões de revolta e acusações se acavalaram na minha cabeça. Que complexo de mártir era aquele? Ele não se importava com as pessoas que o amavam? Já tinha procurado tratamento psiquiátrico? Por que não falou a ninguém?

Mas o que saiu de minha boca foi:

— E então, o que você fez?

— Saí em busca do Sasquatch — ele deu de ombros.

Trevor tinha decidido não sobreviver, então não precisava se proteger do vírus. Seu trabalho não era essencial, assim ele não tinha mais contato com colegas e clientes. Ele não tinha família e morava sozinho. Trevor aproveitou o início da pandemia para explorar as montanhas como nunca.

— Não achei um Sasquatch vivo — ele falou, num tom resignado de desculpas. — Mas entendi o que era a busca pelo Sasquatch. Entendi que era a busca pelo maravilhoso. Pela transcendência. Entendi que a materialidade da criatura era menos importante que o caminho ao qual ela me levava.

E, pouco depois dessa percepção, Trevor passou por um mercado de pulgas abandonado. Uma instituição do interior do país que parecia ter acabado com a pandemia, uma junção de mesas a céu aberto, com vendedores que tentavam empurrar bugigangas usadas para fregueses que barganhavam por centavos. As mesas estavam marcadas pelo sol e pela chuva, cobertas de brinquedos velhos, revistas arruinadas e outras mercadorias transformadas em lixo. No meio disso, dentro de uma caixa de sapato, estava ela.

— Eu entendi imediatamente o que era — disse Trevor. — Entendi que meu caminho era muito mais que provar ao mundo que um humanoide peludo existia. Minha missão sempre foi consertar tudo.

— Consertar tudo?

— Salvar a humanidade.

Foi a primeira vez que a excentricidade de Trevor deu lugar a um brilho de loucura.

— Vamos voltar pra sala — falei com cuidado.

— Não precisa ficar com medo de mim — ele sorriu. — Se enlouqueci, enlouqueci há tempos. Você já esteve sozinho comigo no meio do mato muitas vezes desde então.

Não deixava de ser verdade. Ele continuou a história.

— Eu não sabia o que a pata podia fazer — disse Trevor. — Quando cheguei em casa, coloquei-a num altar. Tentei rezar para ela, mas parecia errado. A pata do Sasquatch não exige devoção, não quer que você se ajoelhe. Um dos gatos derrubou-a do altar e atacou ela como se fosse um brinquedo.

Eu ri.

— E foi então que entendi! — ele ficou entusiasmado. — Isto não era algo sinistro. Não estava no fundo de um templo ou na lojinha sórdida de um feiticeiro exótico. Estava numa caixa de sapato, na mesa de um vendedor muito comum, que agora não podia trabalhar por causa do vírus. Os gatos não tiveram medo, não chiaram, só quiseram brincar. A pata era algo do bem.

— E então? — eu estava completamente cativado.

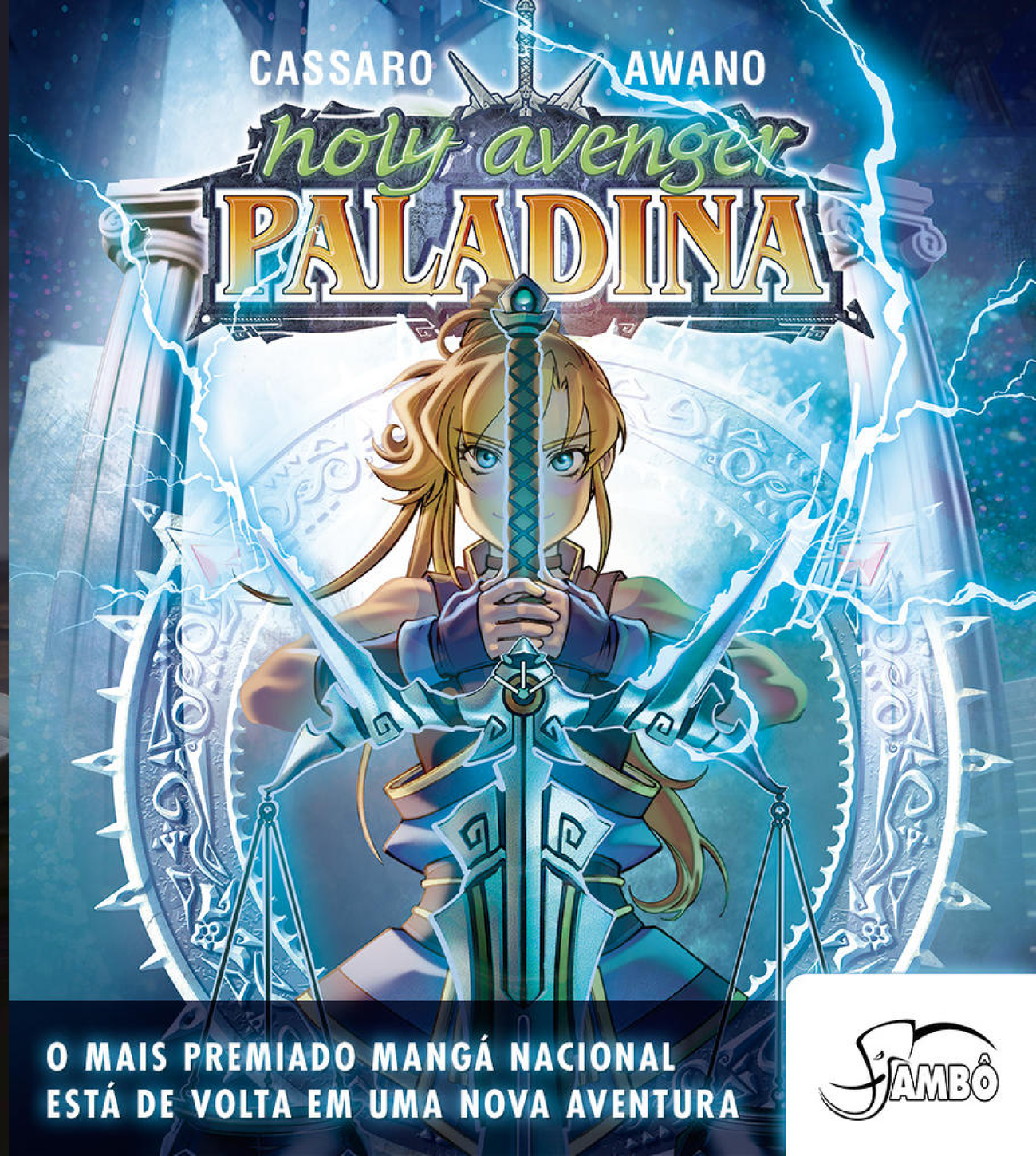
— Então eu dormi com ela. Foi a melhor noite de sono que tive em anos. Dormi com ela e não tive medo do câncer, não tive medo do vírus. Antes de pegar no sono, pensei em como eu queria que todos estivessem seguros. Que alguém encontrasse logo a cura.

Quando ele acordou, soube que seu desejo tinha sido atendido.

A manhã do anúncio foi poucas semanas depois.

— Mas sabe como eu tive certeza que tinha funcionado? — ele perguntou com um sorriso malandro, como se falasse com uma criança.

O polegar do Sasquatch amanhecera dobrado.



IN COLOR! GABINETE DE SALADINO HORROR! TERROR! SUSPENSE!

A LISTA PROIBIDA!

Nesta continuação da matéria da DB 156, confira a lista dos filmes que sofreram processo e foram banidos do Reino Unido, considerados "nasties", filmes controversos demais para serem exibidos. Alguns países copiaram essa lista, não permitindo o lançamento, comercialização e etc.

Alertamos que todos os filmes contém temas e cenas sensíveis e são (des)aconselhados apenas para adultos cientes do que vão encontrar.

Absurd (Rosso Sangue, Monster Hunter, Anthropophagus 2 ou Horrible): um assassino com capacidades regenerativas é perseguido por padre do Vaticano. Vendido como continuação de *O Antropófago*. Foi liberado, sem cortes, para exibição, apenas em 2017. Ruim de doer.

A Casa dos Mortos-Vivos (Quella Villa Accanto al Cimiterro ou The House by the Cemetery): filme do lendário diretor **Lucio Fulci**, onde estranhos assassinatos acontecem e os convidados nem desconfiam dos segredos que se escondem na casa.

A Ilha da Morte (Ta Pedhia tou dhiavolou, ou Devils in Mykonos ou A Craving For Lust): um casal britânico pervertido resolver matar e violentar tudo que encontra na frente em suas férias numa pequena ilha grega. Filme péssimo de baixíssimo orçamento e qualidade ainda pior.

Aniversário Macabro (The Last House on the Left): primeiro filme do diretor **Wes Craven**, que depois ficaria famoso com *A Hora do Pesadelo*, onde duas garotas são sequestradas e torturadas por uma gangue de psicopatas. Este filme brutal teve uma nova versão em 2009.

Apocalypse Domani (Cannibal Apocalypse, ou Invasion of Flesh Hunters): um veterano do Vietnã volta para os Estados Unidos com um vírus que transforma as pessoas em canibais.

As Condenadas (Gestapo's Last Orgy, ou L'ultima orgia del III Reich, ou Last Orgy of the Third Reich ou Caligula Reincarnated As Hitler): um sobrevivente de um campo de concentração relembra como escapou de lá. Destaque para o título superapelativo *Calígula Reincarnado como Hitler*.

A Vingança de Jennifer (I Spit on Your Grave ou Day of the Woman): mulher é atacada por três homens, os quais ela depois se vinga, caçando e matando. Teve uma refilmagem em 2010 lançada como *Doce Vingança*.

Axe (ou Lisa, Liza, ou Califórnia Axe Massacre): três criminosos se escondem numa fazenda onde vivem uma garota e seu avô, e depois de quase ser pega, Lisa, a garota, se vinga dos invasores.

Banquete de Sangue (Blood Feast): do diretor **Hershell Gordon Lewis**, o padrinho do gore, sobre um sacerdote de Isis nos dias atuais que mata mulheres no intuito de trazer sua deusa de volta à vida.

Bloody Moon (Die Säge des Todes): filme do diretor **Jesus Franco**, onde garotas são mortas numa escola de idiomas na Espanha.

Blood Rites (The Ghastly Ones): três casais passam a noite numa casa vitoriana antiga e começam a ser mortos um a um. Não foi liberado no Reino Unido.

Cannibal Ferox (ou Make Them Die Slowly): três amigos que querem provar que canibalismo não existe e vão para a floresta, onde encontram uma tribo de... canibais! Também tem uma trama envolvendo roubo de esmeraldas. Filme bem ruim.

Carne para Frankenstein (Flesh for Frankenstein ou Andy Warhol's Frankenstein): versão da história de Frankenstein baseada numa ideia do assistente de **Andy Warhol** (que tem pouco a ver com a produção). O dr. Frankenstein (**Udo Kier**) quer criar uma raça perfeita, com um homem e uma mulher feitas por ele. Filme ruim que disperdiça Kier num roteiro hediondo. Faz par com o filme *Sangue para Drácula* (*Blood for Dracula*) também com Udo Kier.

Chamas da Morte (The Burning): uma pegadinha no zelador de um campo de verão dá errado e ele fica horrivelmente queimado. Anos depois, ele se vinga daqueles que fizeram a brincadeira. Liberado sem cortes em 2001.

Faces da Morte (Faces of Death): pseudodocumentário que mostra diversas formas de morte e tortura, misturando filmagens verdadeiras de acidentes e execuções com mortes forjadas. Uma cena que ficou famosa, a de uma pessoa comendo o cérebro de um macaco vivo, foi confirmada depois como sendo falsa.

Fight for your Life: três detentos fogem e se escondem na casa de um pastor. Depois de ver sua família, atormentada, ele se vinga dos criminosos. Filme obscuro, que só ficou conhecido por estar nesta lista.

Holocausto Canibal (Cannibal Holocaust): filme pra lá de polêmico, de **Ruggero Deodato**, que fez uma campanha de lançamento em que insinuava que as filmagens tinham sido encontradas e eram "reais", o que levou o diretor a ser processado por homicídio (e inocentado depois).

La Bestia in Calore (The Beast in Heat): filme pouquíssimo conhecido, sobre um mutante humano-fera criado por uma cientista nazista. Não foi liberado no Reino Unido.

La Casa Sperduta nel Parco (The House on the Edge of Park): depois de provocados, dois indigentes invadem uma casa, fazendo seus donos de reféns e os torturando. Filme ruim e esquecível do diretor **Ruggero Deodato**.

Lager SSadis Kastrat Kommandantur (ou SS Experiment Camp ou SS Experiment Love Camp): outro filme sobre um campo de concentração nazista onde se faziam experiências em prisioneiros com o intuito de se criar a raça ariana perfeita.

La Horripilante Bestia Humana: filme mexicano com lutadoras mascaradas, um cientista louco que quer salvar seu filho da leucemia ao fazer um transplante de um coração de um gorila, o que faz o filho se transformar numa criatura humana-gorila.

La Maldición de la Bestia (ou The Werewolf and the Yeti ou Night of the Howling Beast): filme do ator espanhol **Paul Naschy** (ou **Jacinto Molina**) e seu personagem Waldemar Daninsky, que é lobisomem em várias histórias diferentes. Aqui, Waldemar é um famoso aventureiro que busca encontrar o yeti no Himalaia, mas acaba sendo capturado por duas demônias que o transformam no lobisomem, apenas porque sim.

La Semana del Asenino (The Cannibal Man): depois de matar acidentalmente um taxista, o jovem Marco acaba matando mais pessoas para encobrir seu crime. Não tem nada de canibalismo, apesar do título em inglês.

Love Camp 7: duas agentes do governo se infiltram num campo de concentração nazista para conseguir informações de um cientista. Filme péssimo e de mau gosto em seu desenrolar.

Manhunter – O Sequestro (El Canibal ou Devil Hunter): um veterano do Vietnã vai salvar uma modelo sequestrada numa ilha de canibais. Tipo Rambo vs. Canibais, só que ruim.

Mansão da Morte (A Bay of Blood, ou Ecologia del delitto, Reazione a Catena, Carnage,Twitch of the Death Nerve, Blood Bath): filme de crime e assassinato do diretor **Mario Bava**, que serviu de influência para o primeiro Sexta-Feira 13.

Mardi Gras Massacre: polícia tenta capturar um maníaco que está fazendo assassinatos ritualísticos de mulheres durante as festividades do Mardi Gras em New Orleans.

Night of the Demon: o professor Nugent e seus alunos saem pra provar a existência do Pé-Grande, mas acabem interrompendo um ritual de magia negra e descobrem a verdade sobre o monstro. Filme com várias cenas de violência explícitas e gratuitas.

O Antrófago (título original Antropophagus, ou The Grim Reaper, Man Beast, Man-Eater e The Savage Island): grupo de amigos vai parar numa ilha onde existe um canibal desfigurado que sai matando e comendo todos eles. Filme de péssimo gosto.

O Assassino da Furadeira (The Driller Killer): artista inundado de problemas vai ficando cada vez mais insano e resolve matar pessoas com uma furadeira.

O Mensageiro de Satanás (Evilspeak): um cadete militar consegue chamar demônios e fazer feitiços através de seu computador.

Perigo na Floresta (Don't go in the Woods): maníaco mata turista na floresta. Viu? Fica em casa, é melhor.

Pesadelo (Nightmares in a Damaged Brain ou Nightmare): um fugitivo de um manicômio sai matando pessoas no seu caminho. Mais genérico que isso, impossível...

Snuff: Um filme que se mostrava como sendo um "snuff" (um filme com cenas reais de morte, onde os atores morreriam de verdade) mostrando um lider de uma gangue de motoqueiros e as mortes que ele e sua gangue teria cometido.

Tenebre (ou Tenebrae, ou Unsane): excelente filme giallo do diretor **Dario Argento**, onde um escritor americano em Roma é perseguido por um assassino serial que está usando seus livros como inspiração para matar.

There Was a Little Girl (ou também Madhouse): nos dias que antecedem seu aniversário, mulher é perseguida por sua irmã gêmea assassina.

Trauma (ou Exposé): escritor não consegue escrever seu segundo livro e começa a ter problemas quando contrata uma secretária. O excelente ator Udo Kier participa desse filme quase obscuro.

Toxic Zombies (ou Bloodeaters): um avião solta produtos químicos numa plantação de drogas, o que faz com que seus plantadores se tornem criaturas tipo zumbi.

Zumbi 2 – A Volta dos Mortos-Vivos (ou Zombi 2 ou Zombie ou Zombie Flesh Eaters): filme agora clássico de Lucio Fulci, que tentou ao máximo entrar na onda dos filmes de zumbi norte-americanos. A filha de um cientista vai até uma ilha tropical para encontrar o pai, que está pesquisando a causa e uma possível cura para uma praga de morto-vivos que assola a ilha.

Documentário nastie

Para quem quiser saber mais sobre a história dos vídeos nasties, a censura da época e todo o clima estranho que causou a perseguição aos filmes de terror e a criação da lista dos proibidos, recomendamos o documentário *Video Nasties: Moral Panic, Censorship & Videotape* lançado em 2010, que aborda muito bem o tema, com vários depoimentos de estudiosos, escritores, diretores e artistas que viveram a época.

Muitos dos "filmes proibidos" que constam nas listas dos nasties, se forem vistos hoje, seriam considerados apenas filmes ruins e de mau gosto, com temas batidos (atualmente) ou que usavam sangue ou sexo demais para atrair público.

O problema principal de toda esse arroubo de proibição que aconteceu na Inglaterra e se espalhou pelo mundo afora, é que não havia uma preocupação real com a qualidade cinematográfica ou a mensagem passada pelos filmes em questão, não havia uma verdadeira preocupação de que medidas fossem tomadas para que crianças não tivessem acesso a tal material.

A questão principal era encontrar um alvo fácil para culpar problemas sociais sérios, era fazer alarde com leis e atitudes fáceis de tomar por parte da autoridades, que eram mostradas como soluções para uma "decadência moral" que não existia, soluções milagrosas para problemas sérios. Dessa forma, o governo britânico mostrava que estava fazendo "todo o possível" para acabar com o desemprego e para melhorar a economia, proibindo filmes de terror.

Mais uma vez, o terror levava a culpa por algo que nem de perto era responsável.

ROGERIO SALADINO

TORMENTA20

BANDOS DE MERCENÁRIOS

POR RAFAEL DEI SVALDI
ARTE DE RICARDO MANGO

SOLDADOS DA FORTUNA, SEUS RECURSOS E PERIGOS, CONTRA OS AVENTUREIROS EM T20

Mercenários. Homens e mulheres de várias raças, sem bandeira nem pátria, que vendem suas habilidades de combate para quem oferece o melhor preço, conhecidos como tradição principalmente na antiga Portsmouth. Todo aventureiro em Arton, em algum momento de sua carreira, encontrará mercenários em seu caminho, seja defendendo a fortaleza do inimigo, a serviço de um nobre aliado ou simplesmente saqueando os camponeses locais no intervalo entre uma guerra e outra.

Seguindo o formato das ameaças apresentadas em *Tormenta20*, este artigo descreve regras para usar mercenários como oponentes, incluindo as fichas dos membros típicos de uma companhia de mercenários de Arton e informações sobre seus fortes e acampamentos.

A COMPANHIA DE MERCENÁRIOS

Mercenários são soldados que vendem seus serviços para quem pagar mais. Em alguns casos, podem ser apenas um grupo de combatentes que viaja junto em busca de trabalho (quase como um grupo de aventureiros). Em outros, podem ser dezenas ou centenas de homens e mulheres de várias raças, organizados de forma semelhante a um exército regular, com patentes militares, armas de cerco e arsenal próprio e até mesmo um estandarte. Estes pequenos exércitos, chamados de companhias, são capazes de desequilibrar uma guerra para o lado de qualquer um com tibares suficientes para pagar seu preço.

A seguir são apresentadas fichas de uma companhia mercenária típica. Você pode alterar as raças das criaturas ou incluir tipos diferentes de integrantes. Ao contrário de exércitos regulares, que seguem regras para tudo, desde o equipamento a ser usado até o tipo de soldado aceito em suas fileiras, soldados da fortuna tendem a ser mais pragmáticos e abertos. Qualquer um que possa ser útil tem lugar em um grupo de mercenários.

SOLDADO MERCENÁRIO ND 1

Os combatentes que formam a base de uma companhia mercenária têm as mais diversas origens, desde soldados saídos de um exército regular até homens e mulheres que encontraram no serviço mercenário a melhor (ou única) forma de conseguir algum sustento. Estes soldados da sorte muitas vezes vêem mais ação do que militares de alguns exércitos, e acabam compensando com experiência prática o que lhes falta em treinamento marcial.

Humano 4, Médio
Iniciativa +3, **Percepção** +1
Defesa 16, **Fort** +7, **Ref** +5, **Von** +1
Pontos de Vida 20
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Alabarda +8 (1d10+9, x3)
À Distância Arco longo +5 (1d8+4, x3)

For 18, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 9, Car 8

Equipamento Alabarda, arco longo, cota de malha, flechas x10. **Tesouro** Padrão.

FORÇA NOS NÚMEROS

Personagens de alto nível não terão dificuldades em derrotar um ou dois mercenários. Entretanto, diante de oponentes muito habilidosos, estes combatentes experientes se valerão de sua maior força: a quantidade. Para representar mercenários lutando em conjunto, você pode transformá-los em "unidades" (esta também é uma forma de tornar os soldados do forte uma ameaça mesmo para personagens mais experientes). Uma unidade é um grupo de 10 mercenários; ela é tratada como uma única criatura com as características básicas de um mercenário modificadas da seguinte forma: ND muda para 5, tamanho muda para Grande (apenas para manobras de combate e furtividade), PV passam para 100, ataque corpo a corpo se torna "alabarda +18 (2d10+18, x3)" e ataque à distância se torna "arco longo +15 (2d8+8, x3)". A unidade também ganha as habilidades abaixo.

Ataque em Bando Se um ataque da unidade de mercenários exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque da unidade errar, ele ainda assim causa metade do dano

Forma Coletiva A unidade é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia Raio do Enfraquecimento, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como Bola de Fogo. Um personagem com o poder Trespassar que acerte a unidade pode utilizá-lo como se tivesse derrubado um inimigo (mas apenas uma vez por turno)

SARGENTO MERCENÁRIO ND 3

Anões são durões, resistentes e disciplinados. E também mau humorados e pouco simpáticos. Em suma, reúnem todas as qualidades necessárias para transformar um bando indisciplinado e desorganizado em uma unidade de soldados eficiente. Muitos anões que se unem a mercenários buscam o prazer da luta e pilhagem, enquanto outros acabam nestes lugares por estarem fugindo de algum crime ou problema em sua terra natal, Doherimm.

Anão 10, Médio
Iniciativa +9, **Percepção** +7 (+9 no subterrâneo), visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +15, **Ref** +5, **Von** +7
Pontos de Vida 92
Deslocamento 6m (4q)
Pontos de Mana 10
Corpo a Corpo Machado anão +14 (1d10+9, x3)
"De pé, seu preguiçoso!" (movimento, 1 PM) O sargento mercenário reanima um aliado vivo com 0 ou menos PV em alcance curto. O aliado acorda estável e com um total de 2d6 PV
"Lutem, infelizes!" (movimento, 1 PM) O sargento mercenário concede +1 em testes de ataque e rolagens de dano para todos os aliados em alcance médio até o fim da cena
"Mexam-se!" (movimento, 1 PM) O sargento mercenário aumenta em 6m o deslocamento de todos os aliados em alcance médio por 1 rodada

For 18, Des 10, Con 22, Int 10, Sab 14, Car 10

Perícias Intimidação +9, Sobrevivência +7 (+9 em subterrâneos)
Equipamentos Escudo pesado, machado anão, meia armadura reforçada. **Tesouro** Padrão.

GUARDA DO PORTÃO ND 6

Ogros são estúpidos e ignorantes. Mas também são grandes, fortes e resistentes. Com estas qualidades, são ótimos para guardar o portão do forte da companhia, impedindo a entrada de indesejáveis e mantendo inimigos a distância tempo suficiente para que seus companheiros se preparem. Infelizmente, nem sempre o ogro se lembra quem faz parte do bando ou não e pode manter um colega mercenário do lado de fora por horas, até ser convencido de que aquele "estranho" pode entrar.

Gigante (ogro) 14, Grande
Iniciativa +8, **Percepção** +9, visão na penumbra
Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +8, **Von** +2
Pontos de Vida 122
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +17 (3d6+13, x3)
Burro Demais... O ogro sofre uma penalidade de –5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados na ficha).
...Para Morrer! Todo dano de corte, impacto e perfuração que o ogro sofre é reduzido à metade.

For 26, Des 12, Con 20, Int 5, Sab 10, Car 6

Perícias Atletismo +19, Intuição +3
Equipamento Loriga segmentada, machado de guerra aumentado. **Tesouro** Metade.

CARCEREIRO MERCENÁRIO ND 5

Sejam desertores covardes, prisioneiros de guerra ou um cativo valioso esperando resgate, as celas de um forte mercenário sempre têm algum hóspede. O encarregado de manter todos estes prisioneiros na linha é o carcereiro, um indivíduo embrutecido que se diverte com o medo estampado nos olhos de suas "visitas".

Osteon 11, Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +10, imunidade a doenças, fadiga, sangramento e venenos, resistência a corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 55
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 11
Corpo a Corpo Ferro em brasa +13 (1d6+4 mais 1d6 fogo) e gancho de carne +13 (1d6+4, x3).
Bater Onde Machuca A margem de ameaça dos ataques do carcereiro mercenário contra criaturas vivas aumenta em +2.
Essência do Medo (padrão, 1+ PM) O carcereiro mercenário lança *Amedrontar* (CD 18).
Saborear o Tormento O carcereiro mercenário recebe +2 nos testes de ataque e nas rolagens de dano contra criaturas sob efeito de uma condição de medo.

For 18, Des 18, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 16

Perícias Intimidação +12, Medicina +10.
Equipamento Couraça reforçada, ferro em brasa (equivalente a uma clava), gancho de carne (equivalente a uma foice). **Tesouro** Padrão.

ESPIÃO MERCENÁRIO ND 2

Assim como exércitos regulares, muitos bandos mercenários empregam espiões. Além dos usos convencionais, um espião pode descobrir oportunidades de trabalho para o bando e, em casos extremos, fomentar disputas e criar estas oportunidades. Por sua natureza, homens-rato são excelentes para este trabalho. Muitas vezes expulsos de suas famílias humanas, homens-rato que não se juntam a outros de sua espécie encontram trabalho fácil em um bando de mercenários, onde sua aptidão natural para espionagem é altamente valorizada.

De todos os membros do bando, o espião mercenário é o que tem mais probabilidade de estar fora do forte. De fato, encontrar um destes espiões nos ermos ou em uma cidade pode ser um gancho para colocar os mercenários no caminho dos jogadores.

Homem-rato 9, Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +9, faro, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +15, **Ref** +14, **Von** +5, esquiva sobrenatural, evasão, imunidade a doenças, redução de dano 10/prata
Pontos de Vida 72
Deslocamento 12m (8q), escalada 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada curta +14 (1d6+6, 19) e mordida +14 (1d6+6 mais doença)
À Distância Besta leve +14 (1d8, 19)
Poderes Vitalidade
Ataque Furtivo O espião mercenário causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.
Covardia Sempre que o espião mercenário chegar à metade dos seus PV, tentará fugir dos inimigos e se esconder. Se for encurralado e não tiver mais como fugir, lutará, recebendo +2 em testes de resistência e de ataque, em rolagens de dano e na Defesa.
Mordida Infecciosa Uma criatura atingida pela mordida do espião mercenário contrai a doença febre do esgoto (Fortitude CD 19 evita).

For 14, Des 23, Con 20, Int 8, Sab 13, Car 6

Perícias Furtividade +14 (+19 em esgotos e outros terrenos urbanos sujos)
Equipamento Armadura de couro, besta leve, espada curta, virotes (10). **Tesouro** Padrão.

VIDENTE MERCENÁRIO ND 5

Mesmo o mais embrutecido mercenário reconhece o valor das dádivas de Wynna. O vidente mercenário é um misto de fonte de informações e arma de cerco. Seus poderes de adivinhação mantêm a companhia informada, mesmo no isolamento do forte, enquanto suas magias de destruição asseguram uma vantagem importante no campo de batalha.

Sulfure 12, Médio

Iniciativa +14, **Percepção** +11, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +9, **Ref** +10, **Von** +11
Pontos de Vida 60
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 41
Corpo a Corpo Adaga +14 (1d4, 19).
Poder Mágico x2
Diabretes Sombrios (padrão, 2 PM) o vidente evoca 1d4+1 diabretes feitos de sombras que aparecem em espaços desocupados em alcance curto. No início do turno do vidente, cada diabrete ataca um inimigo adjacente. Se não for possível, o diabrete se move (eles têm deslocamento 9m) até o inimigo mais próximo. Cada diabrete causa 1d6+1 pontos de dano de trevas. Eles têm For 14, Des 14, 6 PV e não têm valor de Defesa ou testes de resistência (qualquer efeito os acerta automaticamente). Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena.
Magia Acelerada (livre, 4 PM) Quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o vidente mercenário muda a execução dela para livre. Ele só pode usar este poder uma vez por rodada.
Sombras Profanas O custo da magia Escuridão do vidente mercenário é reduzido em −1 PM.
Magias 1º - Armadura Arcana, Aviso, Escuridão, Imagem Espelhada, Seta Infalível de Talude; 2º - Relâmpago, Runa de Proteção, Toque Vampírico; CD 21.

For 10, Des 18, Con 16, Int 20, Sab 12, Car 12

Perícias Enganação +13, Furtividade +16, Misticismo +15
Equipamento Adaga, essência de mana. **Tesouro** Padrão

GORLOGG DE ESTIMAÇÃO ND 2

Este mascote é um gorlogg adulto, criado e treinado pelos mercenários para servir de animal de estimação, "cão de guarda" e companheiro de batalha. Manter feras selvagens como mascotes é um costume entre bandos mercenários. Além de seus usos práticos, um mascote selvagem é um símbolo de status e poder para o bando; quanto mais perigosa e rara a criatura, melhor.

Animal 7, Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +4, visão na penumbra
Defesa 22, **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +4
Pontos de Vida 70
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +15 (1d8+6, x3).
Agarrar Aprimorado (livre) Se o mascote selvagem acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +17)

For 23, Des 14, Con 22, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias Atletismo +13
Equipamento Cota de malha. Tesouro Nenhum.

CAPITÃO MERCENÁRIO ND 8

Mercenários tendem a seguir o líder mais forte e habilidoso nas artes da guerra, alguém capaz de conduzi-los a vitórias (e saques) espetaculares. Um gigante de pedra, com seu tamanho, força física e espírito marcial, é mais do que adequado para liderar uma companhia

de mercenários. Afinal de contas, que exército regular é liderado por alguém equivalente a uma arma de cerco?

Gigante de pedra 14, Grande
Iniciativa +9, **Percepção** +13
Defesa 26, **Fort** +20, **Ref** +9, **Von** +13
Pontos de Vida 156
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 14
Corpo a Corpo Machado de guerra +22 (3d6+21, x3).
À Distância Rocha +13 (2d6+10, alcance médio).
Poderes Ataque Poderoso (já contabilizado), Estilo de Duas Mãos, Foco em Arma (machado de guerra)
Comandar (movimento, 1 PM) O capitão mercenário grita ordens para seus aliados em alcance médio, concedendo a eles +1 em testes de perícia até o final da cena.
Durão (reação, 2 PM) O capitão mercenário reduz à metade um dano que tenha sofrido.
Tornado de Dor (padrão, 2 PM) O capitão mercenário desfere uma série de golpes giratórios. Ele faz um ataque e compara o resultado contra a Defesa de cada inimigo adjacente; se acertar alguém, faz uma única rolagem de dano com um bônus cumulativo de +2 para cada acerto e a aplica em cada inimigo atingido.
Varrer (livre) Uma vez por rodada, quando o capitão mercenário derruba uma criatura com um ataque de tacape (reduzindo seus PV para 0 ou menos), ele pode realizar um ataque adicional contra outra criatura em seu alcance. Esse ataque usa os mesmos bônus de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente.
For 31, Des 15, Con 29, Int 12, Sab 14, Car 12
Perícias Atletismo +11, Guerra +12
Equipamento Armadura completa, machado de guerra aumentado certeiro e cruel. **Tesouro** Dobro.

Truques Mercenários

Embora possuam muitas semelhanças com exércitos regulares, companhias de mercenários também sabem se aproveitar de estratégias e truques... "menos dignos". A seguir são apresentados alguns destes truques, na forma de habilidades que podem ser adicionadas às fichas acima. Use-os para dar mais cor aos seus mercenários e surpreender seus jogadores.

Armadura Reforçada Placa por cima da cota de malha, couro de monstro por cima de tudo. O mercenário recebe +1 em Defesa.

Arma Envenenada Quando acerta seu primeiro ataque com arma, o mercenário causa +1d12 pontos de dano de veneno.

Disciplina Surpreendente O mercenário recebe +1 em testes de resistência.

Lâmina Farpada O multiplicador de crítico dos ataques corpo a corpo do mercenário aumenta em +1.

Pó Negro Alguns mercenários da companhia carregam pequenas cargas de pólvora. Na primeira rodada de cada combate, cada personagem jogador sofre 2d6 pontos de dano de fogo (Reflexos CD 15 reduz à metade).

Táticas de Emboscada O mercenário causa +1d6 pontos de dano contra criaturas surpreendidas.

O Forte dos Mercenários

Embora estejam viajando constantemente, muitas companhias mercenárias mantêm algum tipo de quartel general fixo, um lugar seguro onde esconder seus pagamentos ou saques e para onde enviar seus feridos e prisioneiros. Por sua natureza marcial, é natural que mercenários se sintam mais à vontade em lugares como castelos e fortificações. Embora grupos particularmente ricos e bem-sucedidos possam construir seus próprios castelos, a maioria das companhias não têm os recursos e a organização para isso. Assim, muitos mercenários ocupam fortes abandonados ou conquistados. Estes lugares, embora mantidos em condições de funcionamento, geralmente mostram sinais típicos, como consertos improvisados e áreas adicionais construídas com materiais mais simples.

Aventurando-se no Forte

Um forte de mercenários pode ser apenas o pano de fundo para uma aventura ou sequência de combates contra mercenários, ou pode ser usado como uma masmorra completa. Neste caso, estas são algumas das áreas mais comuns em um forte ocupado por mercenários.

Muralha Externa. Dentro do possível, os mercenários tentam deixar a muralha bem conservada. Ainda assim, em fortes antigos ou que passaram por muitas batalhas, será possível ver os sinais do desgaste. Aproximar-se furtivamente do forte exigirá testes de Furtividade contra a Percepção dos guardas (geralmente, duplas de soldados mercenários armados com arcos ou bestas). Os guardas recebem +2 em Percepção pela posição elevada e +2 por estarem em dupla. Entretanto, há uma chance em seis (1 em 1d6) de um guarda estar muito cansado ou bêbado (−5 em Percepção). Mercenários geralmente removem todas as árvores e obstáculos em alcance longo do forte, deixando o campo aberto. Aproximar-se do forte durante o dia impõe uma penalidade de −5 em Furtividade devido à falta de cobertura. Uma muralha típica tem 9 metros de altura (6 quadrados) e CD para escalá-la é 20. As ameias da muralha fornecem cobertura para os guardas.

Portão. A principal entrada do forte também é o ponto mais guarnecido. Além de duas duplas de guardas com os mesmos modificadores da muralha externa, o portão geralmente é reforçado por um porteiro como (veja guarda do portão). O portão típico é feito de madeira reforçada (30 PV, RD 5, CD 20 para arrombar) mas, em alguns casos, pode ser de ferro (100 PV, RD 10, CD 25 para arrombar).

Pátio Interno. A área entre as muralhas e o prédio principal. Esta área geralmente estará ocupada por 3d6 soldados mercenários se exercitando ou tomando sol. Há 50% de chance do gorlogg de estimação estar por aqui também.

Estábulo. Uma construção simples de madeira, ou um telhado grudado em um dos lados da muralha, com acesso pelo pátio interno. Abriga as montarias da companhia (geralmente cavalos, trobos ou cães de guerra).

Prédio Principal. O prédio principal pode ser acessado pelo pátio interno, através de uma porta de madeira reforçada, ou pelas muralhas (através de portas de madeira — 20 PV, RD 5, CD para arrombar 15). Este prédio pode ter de um a três andares, com um andar subterrâneo adicional geralmente abriga a masmorra e o cofre.

Alojamentos. Os soldados mercenários são alojados em vários quartos comunais amplos, com dezenas de catres ou beliches. Os alojamentos não são vigiados, mas a qualquer momento há 50% de chance de encontrar 2d6 soldados mercenários em um dos quartos.

Salão Principal. Este salão serve de refeitório, sala de reuniões e confraternizações. É decorado com troféus da companhia, como estandartes tomados de inimigos, cabeças empalhadas de feras derrotadas e as armas e armaduras de oponentes valorosos. Cercados pelas lembranças de seus feitos, quaisquer mercenários que lutem dentro do salão principal recebem +1 em testes e rolagens de dano.

Armorial. Esta grande sala, repleta de suportes de madeira e prateleiras, armazena as armas, armaduras e munições da companhia. A oficina dos armeiros também fica neste local. Quaisquer armas e armaduras que sejam encontradas como tesouro estarão no armorial.

Cofre. O cofre da companhia geralmente fica no subterrâneo ou, na falta deste, próximo ao aposento do capitão. Quaisquer riquezas encontradas como tesouro estarão no cofre.

Aposentos Privados. Os oficiais da companhia, incluindo o próprio capitão, seus sargentos e o vidente, possuem aposentos individuais, localizados no andar mais elevado do forte. Cada um destes aposentos é vigiado por 2 soldados mercenários. Quaisquer poções encontradas como tesouro estarão nos aposentos do vidente. Tesouros especiais ou documentos importantes (como contratos, mapas etc.) estarão nos aposentos do capitão. Prisioneiros nobres ou que mereçam algum tratamento especial estarão "hospedados" em aposen-

tos privados, sob a guarda de um sargento mercenário e 1d4 soldados. Fique à vontade para incluir algum tipo de armadilha ou alarme na entrada dos aposentos do capitão e do vidente.

Masmorras. Aqui, são mantidos todos os prisioneiros da companhia, incluindo desertores, prisioneiros inimigos de menor importância e aqueles de alto nível que se mostraram muito poderosos ou rebeldes para ficarem em aposentos privados. As masmorras geralmente ficam no subterrâneo do forte e são o domínio do carcereiro mercenário. Elas são lugares escuros, claustrofóbicos, que geram uma terrível sensação de desesperança. Personagens que entrem na masmorra ficam alquebrados (Vontade CD 20 evita) até saírem da masmorra.

Aventuras Mercenárias

Por serem leais apenas aos tibares que recebem, mercenários podem se encaixar facilmente em qualquer tipo de campanha. Aqui vão algumas ideias de como colocar soldados da fortuna no caminho de seus jogadores.

Aliados. Os personagens precisam contratar os mercenários. Talvez estejam precisando urgentemente de reforços para uma batalha maior, ou precisem dos serviços de uma companhia mercenária em especial. Os mercenários podem aproveitar a oportunidade de ter aventureiros a sua disposição e exigir um serviço dos personagens como pagamento.

Bucha de Canhão. Os mercenários podem servir ao inimigo dos personagens como seu exército pessoal. Usar mercenários desta forma pode até abrir algumas opções interessantes para a história e para os jogadores. E se os mercenários puderem ser pagos para deixar o vilão? E se o capitão mercenário no fundo for alguém honrado que possa ser convencido de que está servindo a alguém malvado?

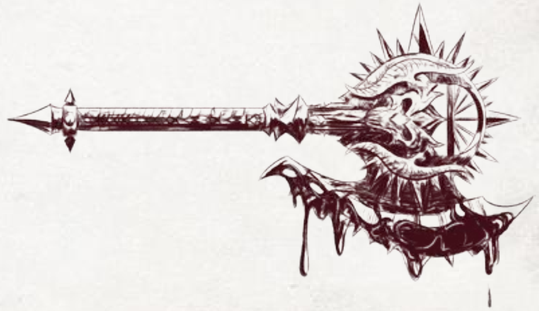
Inimigos. Em vez de empregados de um vilão, os próprios mercenários podem ser os antagonistas dos jogadores. Talvez um capitão mercenário tenha se tornado muito rico e poderoso, e tenha decidido que é hora de conquistas mais ousadas? Ou então os personagens impuseram uma derrota custosa à companhia em alguma outra aventura, e agora são caçados pelos mercenários.

Mercenários Rubros. O capitão de uma grande companhia mercenária faz um acordo com um lefeu ou um sacerdote de Aharadak e seus soldados recebem poderes da Tormenta em troca de seus serviços. Corrompidos pelo poder lefeu, estes mercenários se tornam uma ameaça crescente para a região. Cabe aos personagens encontrar os mercenários e interromper a corrupção antes que seja tarde demais.

Prisioneiros. Os personagens são capturados pelos mercenários e acordam presos na masmorra. O objetivo é escapar e, se possível, recuperar seus pertences e talvez resgatar algum NPC que tenha sido capturado junto.

Resgate. Os personagens são contratados para resgatar um prisioneiro que está sendo mantido no forte. Os mercenários exigem um resgate e deram um prazo curto para o pagamento, sob pena de matar o prisioneiro. Os personagens têm que lutar contra o tempo para encontrar o forte e resgatar o refém. Como uma reviravolta, o refém pode estar aliado aos mercenários em um golpe para extorquir dinheiro de sua própria família ou amigos.

Vítimas. Uma companhia mercenária é dominada por um demônio ou feiticeiro maligno e passa a servi-lo. Os personagens precisam impedir esta criatura, mas devem escolher se vão matar os mercenários ou salvá-los.



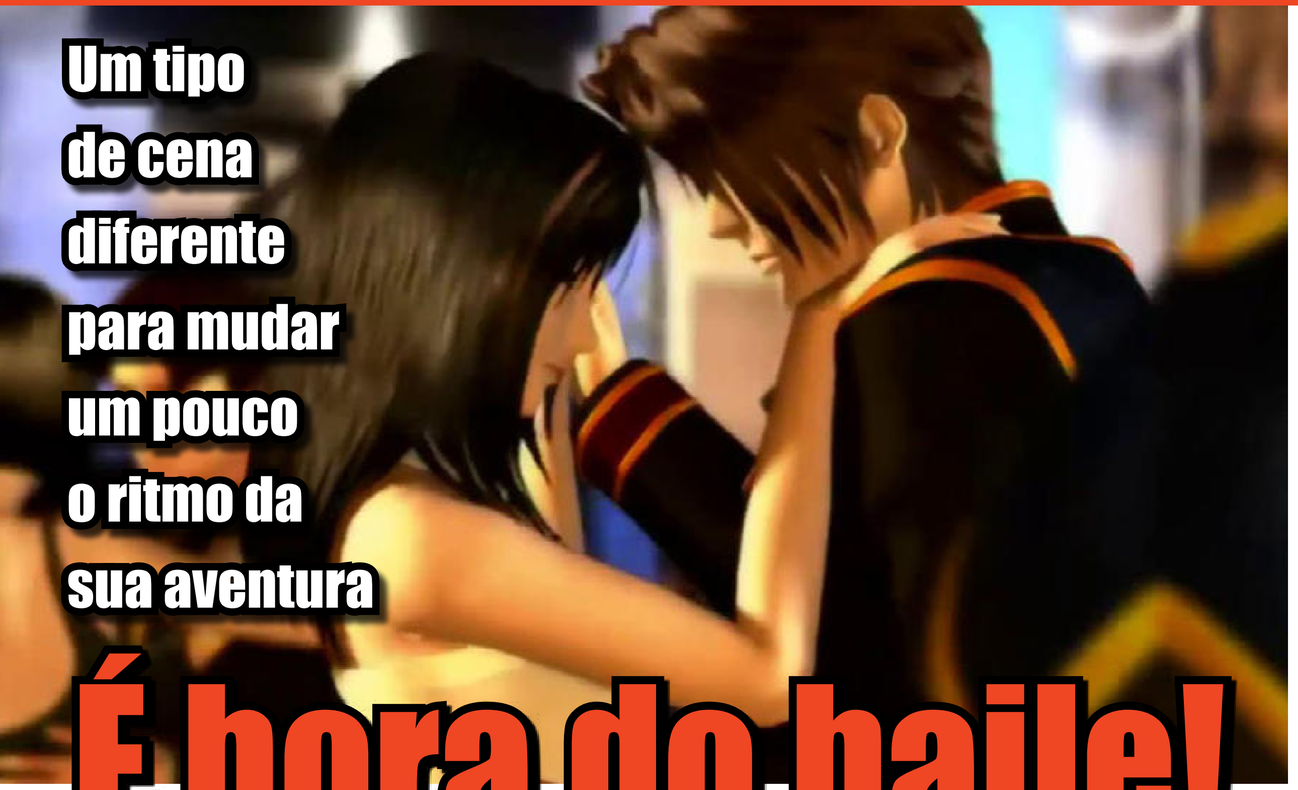
Deu 1

AVENTURAS PRONTAS - CAMISAS -CANECAS
DADOS - GRIDS - LIVROS - MINIATURAS
PLANILHAS - PAPERCRAFTS - TILES - TORRES
FICHAS PERSONALIZADAS

Criamos para você se divertir jogando!

www.deu1rpg.com.br

deu1.rpg (81) 9.8862-0168
youtube.com/deu1rpg bit.ly/deu1cast



Um tipo de cena diferente para mudar um pouco o ritmo da sua aventura

É hora do baile!

Nem só de masmorras, cavernas, guerras e batalhas é feita uma aventura de RPG. Há outros tipos de cenas que o mestre pode montar para os jogadores que se encaixem na proposta de aventura. Algumas vezes podemos ter cenas de mistério, de terror e até focadas em exploração, variando também de acordo com o sistema.

Existem aventuras em que os jogadores precisam lidar com a alta sociedade e com a política do universo. Ou situações em que eles precisam cuidar de reputação e aparências. As armas não vão ser de muita ajuda para os heróis nesses casos, e eles vão ter que pensar em outras alternativas para conseguir o que querem. Esse pode ser um ótimo momento para inserir uma cena de baile.

Apesar de aparecer com alguma frequência em histórias de fantasia medieval, uma cena de baile pode ser inserida em qualquer cenário em que exista uma justificativa para esse tipo de situação: fantasia urbana, ficção científica etc. Uma cena de baile não significa uma situação necessariamente sem combates, mas nem sempre eles são o foco. O desafio dos jogadores é interagir com outros convidados, conseguir informação, invadir algum lugar secreto etc.

Cenas de baile podem ser muito divertidas e tensas ao mesmo tempo e trazer muitas recompensas para os jogadores, entre itens, experiência e informações importantes. Então, aqui vão algumas dicas para montar um baile para sua aventura de RPG.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Falem bem ou falem mal... Será isso mesmo?

"Falem bem ou falem mal, mas falem de mim" é um ditado que talvez não seja muito bom em um baile. Um aspecto que os mestres podem incluir nesse tipo de missão é a reputação dos heróis. Como os outros convidados vão encará-los e como isso vai afetar a conclusão da missão?

Quem são esses?

Se for um baile da alta sociedade e os heróis forem desconhecidos, iniciantes ou se nunca estiveram naquela região antes, pode ser que os convidados suspeitem de sua presença ali, com olhares tortos.

Isso pode significar que os guardas vão ficar mais de olho neles, impondo penalidades em testes relacionados a ações de furtividade. Em situações de interação social, se o objetivo for conseguir uma informação, os heróis podem também sofrer penalidade em perícias correspondentes.

Amigos importantes

Os heróis podem entrar em um baile por terem algum contato que disponibilizou convites ou junto à comitiva de um nobre específico. Isso pode ter efeitos positivos aos olhos de outros NPCs da cena. Testes que envolvam carisma podem ter algum bônus, assim como os heróis podem ganhar acesso a áreas em que outros convidados nem sonham em entrar.

Identidade falsa

Os jogadores podem ter conseguido entrar no baile com a identidade de outra pessoa, até usando magias como disfarce. Isso pode abrir chances interessantes para o mestre criar. Um velho amigo da pessoa de que o personagem está usando a identidade pode se aproximar, fazendo perguntas específicas. Caso o herói não passe em um teste de Atuação, o "amigo" pode suspeitar de que há algo errado, dificultando a ação e até chamando os seguranças num momento oportuno.

Esse é o meu trabalho

Outra forma de ter acesso a um baile é entrando como um dos funcionários da festa, seja como garçom, como segurança ou em qualquer outra função. Isso talvez faça que a alta sociedade ignore ou menospreze os jogadores, mas existe a vantagem de terem acesso aos espaços dos funcionários, ou até descolar informações extras ao interagirem com "colegas de trabalho.

Mantendo a pose

Uma vez dentro do baile, assim como em qualquer outra cena, os heróis terão que passar por desafios para alcançar o objetivo. O cenário do baile, porém, é um local em que todos estão atentos, de olho um nos outros, então o mestre pode estabelecer que é preciso manter alguma pose para facilitar a missão.

Uma forma possível de acompanhar a reputação que os jogadores estão ganhando no baile é estabelecer um Nível de Aprovação. A cada ação que pode ser bem vista dentro do baile, o mestre rola 1d4 para ver quantos prestaram atenção, adicionando o número no Nível de Aprovação. Algo visto com maus olhos recebe uma rolagem de 1d4, mas o resultado é diminuído do Nível de Aprovação.

Essa mecânica pode ser usada para recompensas e para medir o quanto os heróis alcançam seus objetivos. Por exemplo, se o objetivo final for convencer os nobres de que o príncipe está armando um ataque ao baile, o mestre pode usar o Nível de Aprovação para saber quantas pessoas eles conseguem convencer, ou se pelo menos conseguem evitar de serem presos caso algo dê errado.

No game *Dragon Age: Inquisition* existe uma cena de baile (missão *Wicked Eyes and Wicked Hearts*), em que o protagonista e sua equipe vão para um dos bailes mais importantes daquele mundo. Lá, eles usam a mecânica de Aprovação da Corte. Essa aprovação impacta diretamente o final da missão e pode ser afetada por inúmeros motivos, inclusive pela escolha de quem o protagonista é.

A seguir temos algumas sugestões de como incluir esse pensamento em uma mesa de RPG.

Convidados suspeitos

Em vários sistemas de RPG, algumas raças sofrem preconceito ou possuem rivalidades com outros grupos. Pensando em Arton de *Tormenta20*, o grupo pode perder aprovação se uma das pessoas do grupo for um Lefeu.

Por outro lado, um personagem que vem de um passado nobre pode fazer com que a aprovação do grupo aumente.

Hora do show!

Um personagem bardo pode tentar levantar a aprovação do grupo com alguma apresentação.

Caminhar até o centro do salão e se apresentar muito bem pode fazer que os outros convidados aplaudam e apreciem a presença dos heróis no baile. Mas tudo pode dar errado, então uma apresentação ruim pode ter o efeito contrário.

Educação, por favor

Nobres de alta sociedade costumam virar o nariz para atos de violência, ou ao menos aqueles direcionados a eles ou que eles considerem desnecessários. Usar Intimidação contra algum NPC em público pode fazer com que o Nível de Aprovação diminua, mesmo que o grupo consiga a informação.

Obedeça às regras

Outros fatores menores também podem influenciar a aprovação dos NPCs aos heróis. Por exemplo, se a cena é um baile de máscaras, não usar máscaras pode ter um impacto negativo na reputação deles.

Onde estão os convidados?

Uma cena de baile que envolva investigação e exploração pode exigir que os heróis fiquem um tempo fora do salão principal. O grupo pode estar investigando uma sala trancada, ou tentando descobrir se existe um espião escondido. Ficar longe do salão principal pode fazer com que os convidados comecem a suspeitar deles e até coloquem guardas para ir atrás dos heróis, o que vai afetar o Nível de Aprovação.

O mestre precisa considerar também que isso depende do cenário. Se o baile for feito em uma sociedade que valoriza demonstrações de poder de forma agressiva, talvez intimidar um NPC ou ser mais grosseiro aumente o Nível de Aprovação.

É melhor se preparar

Quando os heróis sabem que estão indo para uma masmorra perigosa, com um dragão no final, é normal que se preparem para o confronto.Eles compram armas e armaduras novas e escolhem feitiços que serão úteis para o inimigo a frente. O mestre pode trazer isso para uma cena de baile. Talvez não exista espaço para batalhas, mas há possíveis preparações. Existe algum tipo de roupa específica que deve ser usada? Talvez ela lhe dê algum bônus fora de combate. Há algum costume importante para os convidados? Alguma regra que não pode ser violada?

Há também como se preparar para lidar com alguns nobres específicos. Digamos que o grupo precise interrogar um conde conhecido por sua arrogância e que não vai falar facilmente. Um teste de alguma perícia social adequada pode funcionar, mas outra opção é procurar alguma informação para chantagear o nobre, facilitando o serviço.

O mestre precisa decidir que consequências essas preparações trazem para a cena. É frustrante se os personagens se prepararem bastante e, no final das contas, nada disso importar.

Sempre existe a possibilidade de rolagens ruins que acabam dificultando as coisas – faz parte de jogar RPG, mas nem todas as preparações precisam dar errado.

Mas eu quero porrada!!

O fato de a cena ser um baile não significa que não possa ter nenhuma batalha. Não vai ser o mesmo ambiente de combate de uma masmorra, mas também é possível.

Duelo

Um baile de membros da alta sociedade é um ótimo lugar para encontrarmos NPCs orgulhosos e arrogantes. Uma troca de ofensas ou a própria petulância do nobre — ou dos jogadores! — pode criar uma oportunidade de duelo. O resultado pode afetar diretamente o Nível de Aprovação, assim como aceitar ou recusar o combate.

Lutas escondidas

Um baile pode acontecer em apenas um grande cômodo, mas não significa que ele deva ser a única área possível de explorar. O baile pode acontecer em uma mansão que possua a área subterrânea. Lá, os heróis encontram um grupo de vilões que quer explodir o lugar. Hora de rolar a iniciativa.

Não deu muito certo...

Outra forma de incluir combate em um baile é usando o próprio Nível de Aprovação. Se os heróis desagradarem muito os convidados, ou ofenderem uma pessoa importante, eles podem se tornar hostis ou pedir para os guardas retirarem os heróis do lugar, o que resulta em um combate.

ENCONTRO ALEATÓRIO

O mestre pode levar em consideração que qualquer combate público exclua outras alternativas de rota da missão. O grupo pode perder a chance, ou ter muita dificuldade, em seguir uma rota furtiva depois de um confronto direto.

Toda ação tem uma reação

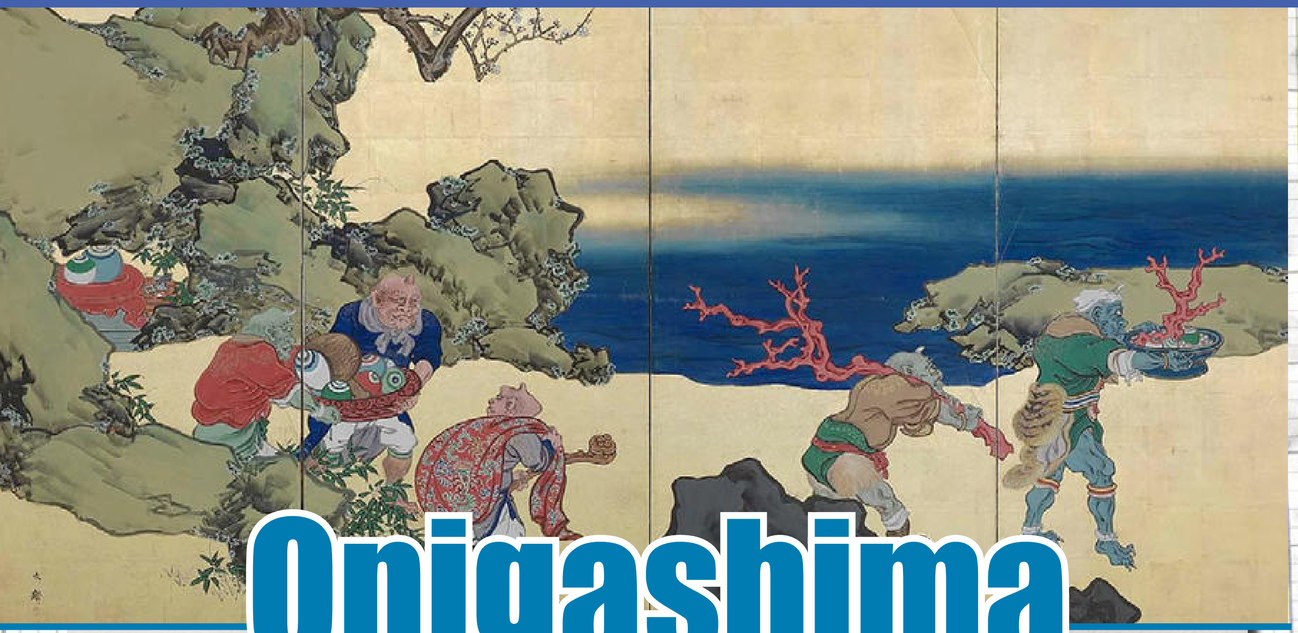
Um dos focos para fazer uma missão de baile que divirta e seja lembrada pelos jogadores (e que pode ser usada para outras missões também) são as consequências das ações dos personagens. Faça que os jogadores tragam o pensamento estratégico que eles usam em combate para a situação de baile, mesmo que inclua ferramentas diferentes.

Esse tipo de missão também é uma forma de trazer algo diferente para a aventura. Os jogadores esperam cenas de combate, investigações e até puzzles, mas nem sempre acontece uma situação de baile — até porque nem toda a aventura vai ter um momento em que faça sentido ter uma festa.

Caso exista a oportunidade e os jogadores gostem desse tipo de evento, porém, é um tipo de missão que pode ser muito divertido e diferente, fazendo que os jogadores tenham que pensar em resolver problemas de outra maneira além de bater no inimigo.

Ou pelo menos de não fazer isso em público.

CLARICE FRANÇA



Onigashima

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia asiática — *Blood & Honor, Império de Jade, Lenda dos Cinco Anéis* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Onigashima* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Nascido de um pêssego

Os personagens estão há alguns dias presos em uma estalagem por causa de chuvas torrenciais, e estão esperando que ela passa para continuar sua viagem. O Mestre pode perguntar como cada personagem se comporta e tenta matar o tempo durante os dias de tédio. O único incômodo é um bêbado, um homem idoso que os donos da estabelecimento chamam de Tarou. Ele tem uma aparência suja e vestes esfarrapadas. Está sempre roncando sonoramente ou bebendo saquê. Tarou traz consigo um punhal enferrujado, que mantém sempre ao seu lado, e dorme enrolado em um pano que parece ter sido um estandarte de guerra com o desenho de um pêssego.

Caso nenhum personagem interaja com Tarou, numa bela noite, ele apenas começa a incomodar alguém, falando tão alto que todos na estalagem podem ouvi-lo. Diz que é um guerreiro, mas não pertence a nenhum clã. Seus pais eram simples camponeses, que o encontraram em um pêssego gigante à deriva em um rio. Tarou acredita ser um campeão enviado pelos deuses e treinou para ser um espadachim e proteger as pessoas comuns. Diz saber falar com os animais! Tarou conta que, certa vez, recrutou um cachorro, um macaco e um faisão e partiu em uma jornada até a ilha de Onigashima para lutar contra os piratas ogros que moram lá e recuperar seus tesouros. No entanto, os ogros venceram e devoraram seus companheiros, enquanto ele foi capturado e obrigado a assistir. Após inúmeras torturas, um dia ele consegui escapar da caverna das criaturas e fugir em seu barco.

Se alguém perguntar a Tarou quais são os tais tesouros ou sobre os ogros, ele irá descrevê-los (veja a seguir). Ele diz ainda ter o mapa da ilha, mas se alguém pede para que o mostre, Tarou aponta para a própria cabeça:

"Está aqui... Os deuses me amaldiçoaram com o poder da memória, sabiam? É por isso que eu bebo! Quero esquecer".

Caso ninguém acredite na história de Tarou, no dia seguinte, quando o sol abre e os personagens se preparam para seguir viajem, notam o velho junto a um rio. Ele sobe em uma embarcação, reunindo seus poucos pertences. Todos percebem então que ela foi construída dentro da folha gigantesca de um pessegueiro!

A ilha dos ogros

Os personagens podem pedir que o velho Tarou os guie até a ilha ou podem fazer testes para investigar aldeias de pescadores e conversar com marinheiros em cidades portuárias para descobrir a rota até lá.

Onigashima, o lar dos monstros, é uma ilhota. Nela habitam um bando de ogros piratas que se autointitulam debochadamente de *"Os Cinco Tesouros"*. Possuem uma enorme jangada de guerra que deixam ancorada em uma baía junto a praia, e se escondem em uma caverna no alto de uma serra coberta por árvores e densa vegetação. Os cinco ogros permanecem juntos na maioria do tempo. Se preferir, o mestre pode — no lugar dos ogros — usar onis, youkais ou qualquer outro monstro com estatísticas que constituam um desafio adequado aos personagens.

Jogue um 1d6 quando os personagens chegarem à ilha. Um resultado 1 ou 2 significa que os ogros estão caçando na floresta. 3 ou 4 significa que estão pescando no mar com sua jangada. 5 ou 6 que estão transportando os espólios de um saque de dentro de uma rocha na praia, até seu covil principal. Além disso, jogue uma moeda para cima. Cara significa que os personagens chegaram à ilha durante a noite, e coroa, durante o dia. Se um dos ogros percebe a presença dos personagens, ataca imediatamente, gritando para chamar a ajuda dos seus companheiros de bando.

Se nenhum gancho de aventura fisgar os jogadores — e eles decidirem não ir para a ilha — a próxima cidade portuária que seus personagens visitam é atacada pelos ogros piratas e o conflito ocorre lá.

Os cinco tesouros

Cada um dos ogros demoníacos possui um tesouro mágico roubado, que traz consigo e que não hesita em usar contra qualquer invasor durante um combate ou situação de perigo.

- O ogro chamado Ichi é piadista e gosta de pregar peças, e veste uma capa de chuva que o concede invisibilidade contra inimigos, quando molhada.
- O ogro chamado Ni é comilão e covarde, e tem um chapéu mágico que deixa quem o veste invisível, mas que funciona apenas durante a noite.
- O ogro chamado San é alegre e ingênuo, e possui um cajado de madeira que jamais se quebra ou se incendeia, com o mesmo poder destrutivo que uma maça de guerra.
- O ogro chamado Shi é quieto, observador e tem botas que permitem andar pelo fundo do mar ou de um lago, sem se afogar.
- O ogro chamado Go é esperto e mandão. É o maior e mais forte do bando e carrega consigo um martelo mágico, chamado "O Martelo dos Desejos".

Além de ser um arma formidável, cada ser que empunha o Martelo dos Desejos pode bater ele no chão e pedir que qualquer coisa de origem mundana e não-mágica se manifeste a sua frente — uma espada, uma montaria, um castelo, moedas de ouro, etc... — no entanto, sempre que a coisa materializada fica próxima ao soar de um sino, desaparece para sempre. Cada um que empunha o martelo tem desejo a um único desejo e não pode pedir mais nada após ter feito seu pedido ao artefato.

Tarou não sabe disso, mas Go já usou seu desejo anos atrás — para fazer surgir a jangada que os ogros usam para viajar e saquear o litoral!

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE

por Thiago Rosa
arte de Odmir Fortes

O elfo mais odiado da campanha *online* Joias para Lamashtu pronto para usar na sua mesa de jogo

Mithanar

A queda de Lenórienn, o grandioso lar do povo élfico, foi um golpe dolorido para quase todos os filhos de Glórienn. Sendo tão longevos, para os elfos algumas décadas parecem um breve piscar de olhos. Dessa forma, o trauma desse evento tão cruel ainda reverbera nos corações de muitos dos melhores espadachins e arcanistas de Arton... às vezes com resultados trágicos.

Mithanar era um prodígio entre seus pares. Sua proeza com magias elétricas era superada apenas pela sua habilidade com a espada. Visto como um exemplo da cultura local, atuava como instrutor de esgrima para nobres e, apesar da origem humilde, era desejado pelas jovens da alta sociedade. Não cruzava espadas em situações realmente letais. A Infinita Guerra contra os hobgoblins continuava, mas parecia sempre muito distante da cidade-nação. Não era raro dizer que "a guerra acontece com os outros". Foram dias de contemplação, de duelos informais, de bravatas e de amores clandestinos. Vivia feliz. E chegou a Aliança Negra.

A maior parte dos elfos sobreviventes de Arton não estava em Lenórienn no momento do ataque. Mithanar não teve tanta sorte. Ver seu lar sendo invadido pelos hobgoblins, um povo que ele considerava mais como um bicho-papão para crianças do que uma ameaça real, foi chocante para o jovem guerreiro mágico. Porém, ele não cairia sem luta. Usando suas técnicas refinadas em combate real, matando dezenas de goblinoides e se banhando no sangue deles, algo quebrou em sua alma. Talvez tenha sido o choque de ver tanta morte, talvez uma forma distorcida de luto, possivelmente tenha sido potencializado por todas as expectativas sobre seus membros... mas, mesmo escapando com vida de um ataque de proporções tão grandes, uma única certeza ecoava em sua mente. A culpa era dele.

Não era um espadachim tão genial? Não era um conjurador tão poderoso? Tivesse dedicado mais tempo à espada, poderia ter matado mais inimigos. Tivesse dedicado mais tempo aos feitiços, poderia ter salvo algum dos seus. Desperdiçando tempo com dança, fofoca e amores, mal havia conseguido escapar com a própria vida. Dedicou, então, todo o resto dela a decidir que isso nunca mais aconteceria.

Viajou por Arton aprimorando suas técnicas, treinando onde o recebessem. Passou a ser mercenário, fazendo qualquer serviço sujo em troca de dinheiro para afiar ainda mais suas habilidades. Em Vectora, dominou a arte do combate aéreo, rodopiando em três dimensões. Em Tamu-ra, aprendeu a combinar perfeitamente espada e magia, atacando com uma mão e conjurando com a outra. Por fim, seu maior aprendizado veio nas Montanhas Uivantes.

Mithanar chegou às Uivantes procurando enfrentar os monstros mais terríveis. Se seu aprendizado nos últimos anos tivesse sido o bastante, não teria problemas contra vermes do gelo e outras feras glaciais. De fato, nenhuma das feras foi páreo para sua combinação letal de espada e magia. O problema foi o frio. Despreparado, Mithanar foi arrastado por uma nevasca. Mais uma vez havia superestimado as próprias habilidades. Teria morrido se não fosse um artesão local.

O turrão Silla era uma das poucas pessoas capazes de trabalhar o gelo eterno, um material encontrado apenas nas Montanhas Uivantes, um gelo duro como aço. Foi ele quem encontrou o elfo jogado na neve, prestes a virar comida de urso. O artesão cuidou de Mithanar e soube da sua sede por poder. Treinou junto com o elfo, ensinando-o a sobreviver no frio inclemente, enquanto lutavam diariamente. Não meramente treinavam; lutavam, de tirar sangue e fazer cicatrizes, de quase morrer com frequência preocupante. Qualquer mentor minimamente competente diria que Silla era louco; foi essa loucura que serviu de alento para Mithanar por alguns anos.

O elfo encontrou um novo lar nas Uivantes. Caçava vermes de gelo, se aproveitava do terreno, sabia desaparecer no meio da imensidão branca. Já não se sentia mais um exemplo dos ideais culturais élficos, o que diminuía o fardo da sua culpa. Quem havia morrido era outro povo, não sua tribo de verdade. Mais arma que gente, o espadachim estava quase satisfeito. Até que surgiu um novo prodígio.

Era um garoto humano mal saído das fraldas. Tinha talento, claro, mas nada perto das décadas de experiência de Mithanar. O mestre passava cada vez mais tempo ensinando o básico para o menino — alguém precisava fazê-lo — e o elfo passou a se sentir desconfortavelmente próximo da sua vida em Lenórienn ensinando esgrima a

jovens nobres. Apesar de entender racionalmente que o menino se tornaria uma arma, como o próprio Mithanar antes, seu coração se enchia cada vez mais de ressentimento e ciúme. Durante um treinamento, arrancou um olho do rapaz e o teria matado se Silla não intervisse. O artesão não disse nada, apenas olhou para seu antigo pupilo de forma recriminadora. O trauma da culpa atingiu o elfo com força e ele deixou seu novo lar mais uma vez, disposto a voltar a trabalhar como mercenário.

Aparência e personalidade

Mithanar é um elfo alto, de musculatura poderosa. Sua pele é queimada de sol e coberta de cicatrizes. Usa calças, calçados e adereços na tradição do povo das Uivantes, mas mantém o torso nu; de tão acostumado ao frio, agora qualquer lugar lhe parece quente. Seu rosto é severo, neutro, na maior parte do tempo. No ápice de um combate, porém, ele às vezes se permite um sorriso cruel.

O comportamento do espadachim arcanista é regido pelo trauma. Sua busca incessante por poder é reflexo da impotência que sentiu durante a queda de Lenórienn e do desejo de nunca mais passar por nada sequer parecido. Isso também faz com que aprecie o sentimento de poder que vem de tirar uma vida; não é de seu feitio levar prisioneiros ou mesmo poupar espectadores inocentes. Somente sobreviver importa. Caso precise fugir, o fará, se recuperará dos ferimentos sofridos e voltará para um novo combate em condições mais propícias.

Usando Mithanar

Como um mercenário sem escrúpulos, Mithanar pode ser contratado facilmente por qualquer vilão para atacar o grupo de aventureiros. Ele gosta particularmente de armas mágicas; em ***Joias Para Lamashtu***, foi a oferta de uma espada de dente de dragão que o fez se opor aos heróis. Você pode trocar essa arma pela sua arma mágica favorita ou por alguma que se encaixe mais com o vilão em questão.

Como ele não tem costume de conversar, talvez os personagens dos jogadores não descubram a verdade sobre o trágico passado do elfo espadachim antes dele ser derrotado. Caso seu corpo seja levado de volta para as Uivantes, porém, seu antigo mentor Silla pode lhes contar sobre ele e presenteá-los com uma arma de gelo eterno. Claro que a tribo pode estar envolvida com seus próprios problemas e precisar da ajuda dos aventureiros...

3D&T 28N

Kit: Mago do Relâmpago (Ataque Elétrico, Magia Elétrica), Herói dos Ventos (Espírito Leve, Velocidade dos Ventos), Mestre Mahou-jutsu (Mahou-jutsu).

F1, H5, R4, A2, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Elementalista (ar), Elfo, Magia Elemental, Técnica de Luta (Ataque Oportuno, Combo), Telepatia, Terreno Predileto (Montanhas Uivantes), Voo.

Desvantagens: Código de Honra (Herói dos Ventos), Restrição de Poder (somente magias que causam dano).

Perícias: Sobrevivência.

Magias Preferidas: Armadura Elétrica, Enxame de Trovões, Raio Desintegrador.

Estratégia: No primeiro turno, Mithanar ativa Aceleração por 1 PM, ganhando dois movimentos. Ele usa Velocidade dos Ventos para transformar um desses movimentos em ação, conjurando Armadura Elétrica com efeito máximo (dano 5d+2) por 5 PM. Ele mantém esse poder ativo em turnos subsequentes, voando para perto dos oponentes para afetá-los. Com sua outra ação, ataca com sua espada; a FA é 1d+8 (ou 1d+22 com a espada de dente de dragão), causando dano cortante e elétrico. Ele pode usar o outro movimento para se posicionar de forma que Armadura Elétrica afete o maior número de alvos ou para usar a Técnica de Luta Combo e fazer um ataque impreciso com a espada. Qualquer oponente adjacente que não o ataque também é vítima de um ataque impreciso, através de Ataque Oportuno. Em turnos subsequentes, ataca com sua ação, mantém Armadura Elétrica ativa e usa Combo ou uma de suas magias de ataque com o movimento, conforme a situação exigir.

Contra oponentes individuais, ele ativa Aceleração, usa Velocidade dos Ventos e usa Ataque Múltiplo nas duas ações, fazendo dez ataques com sua espada contra o inimigo.

TESOUROS ANCESTRAIS

Cross é um cenário de campanha para aventuras no Velho Oeste. Nenhuma regra é utilizada: o Mestre pode adotá-la em seu próprio mundo de campanha livremente.

• • •

Olá, forasteiro!

É estranho ver alguém diferente por aqui, mas não posso dizer que não esteja contente. Por que não amarra o cavalo aqui ao lado e senta um pouco? Esse calor dos infernos é capaz de torrar os miolos de qualquer viajante.

Aposto que veio parar em Cross por acaso, huh? O lugar está longe de ser aconchegante para gente de bem. E você parece ser um bom rapaz. Se tem uma coisa que sei fazer nesta vida é julgar o caráter das pessoas. Basta um olhar e bingo!

De qualquer forma, é estranho ver alguém como você por aqui. Antigamente talvez, mas não hoje em dia. Foi-se o tempo das grandes caravanas de colonizadores e dos aventureiros em busca de ouro. Ainda existem algumas minas por aí, mas não em Cross, como todo mundo sabe. Mas esse é um negócio que se torna mais perigoso a cada dia que passa. Você me entende, não é mesmo? Não. É claro que não.

Afinal, você é um forasteiro. Não sabe nada sobre Cross. Não tem a menor idéia, assim como a gente também não tem, de quem é o aventureiro mascarado que anda pegando os bandidos por aí. Também não sabe como Red McThoughan, o irlandês conhecido em toda a região por seus crimes, acabou se tornando o xerife da cidade.

Tudo bem. Não tem problema. Para entender Cross é preciso conhecer uma única história. Sobre como um velho criminoso se rendeu aparentemente sem razão alguma e mudou o destino de uma cidade inteira. De como pessoas de bem podem se transformar, mesmo que por apenas meia hora, em assassinos frios e calculistas.

Você vai gostar de ouvir, garoto. Vai aprender bastante.

E não precisa agradecer. É um serviço que faço de bom grado. Falar evita que eu fume mais cigarros e acaba me dando mais algum tempo de vida. Mesmo que eu não tenha muito o que fazer com ela.

Bem, é melhor se acomodar garoto. A história é longa.

E nada bonita.

• • •

Cross foi fundada há uns quarenta anos. As primeiras caravanas de colonos começavam a invadir o oeste. Era uma coisa bonita de se ver, filho. Famílias inteiras vindas do leste, amontoadas dentro de carroções, seguindo para um lugar do qual só tinham ouvido falar. Eu mesmo tava lá. Na época era mais jovem. Só queria saber de aventura e diversão. E tinha o ouro, claro. Todo mundo pensava no ouro, naquela época.

Que o padre Patrick não me ouça, porque o que vou dizer vai parecer blasfêmia (e talvez seja). Mas a situação me lembrava aquela história da Bíblia, sabe? Moisés, a Terra Prometida e aquele monte de hebreus seguindo o homem pra onde quer que ele apontasse. Pois é.

Bem, se éramos os hebreus, então também tínhamos o nosso Moisés. O nome dele era Willian Cross.

Ao contrário da maioria dos cabeças de bagre que seguiam na caravana, Will era um cara inteligente. Ninguém nunca entendeu porque ele havia resolvido deixar a Costa Leste. Se eu não me engano, tinha um cargo importante. As más línguas dizem que ele havia feito bobagem. Tinha tentado roubar uma grana por baixo dos panos e a falcatrua estava prestes a estourar. Vir para o Oeste era o único jeito de não ser preso. Assim, o cara vendeu tudo o que tinha, botou a mulher e as duas filhas na carroça e seguiu viagem, arrebanhando gente no meio do caminho. Ninguém tinha certeza absoluta se a história era verdade ou não. E para ser sincero, ninguém se importava. O cara era bom, inteligente e tinha carisma. Passava sempre a sensação de saber o que estava fazendo.

Quando uma caravana grande se aproximava da gente, Will mandava todo mundo parar e levantar acampamento — mesmo que fosse dia. Era uma espécie de tática. Na maioria das vezes a gente encontrava a mesma caravana um dia depois: as carroças queimadas e os corpos misturados com os dos índios que tinham morrido no ataque. A gente acolhia os sobreviventes. Não eram muitos. Às vezes, acho que se Will apontasse para o Inferno, e dissesse "Ok, rapazes. É por aqui que vamos", ninguém ia discordar.

Não sei por quanto tempo viajamos ou quantas milhas percorremos. E quem diz que se lembra está mentindo. De-

pois de tanto tempo na estrada as lembranças começam a embaralhar e passam a não ter importância. Só queríamos chegar a algum lugar. Qualquer lugar.

Alguns já tinham desistido e voltado para a Costa Leste. Outros morreram de alguma doença estranha. Também perdemos alguns durante os raros ataques de índios.

Até que um dia, no meio do nada, Will acenou, mandou parar e disse, mal podendo conter o enorme sorriso: *"Aqui vai ser a nossa cidade"*.

A ideia de Will parecia maluca. Não havia um rio por perto. Não havia **nada** por perto além de um pequeno bosque. Quase houve uma rebelião. Algumas famílias abandonaram o grupo em busca de outro lugar para viver. O engraçado é que a maioria confiou em Will e apostou na ideia maluca. Até hoje fico imaginando como ele pôde saber que aquele era o lugar exato.

• • •

Bem, o sujeito estava certo. "Magdalene Cross", como foi chamado o vilarejo — homenagem de Will à falecida mãe e à Santa de mesmo nome — prosperou rapidamente. O segredo de Will foi encontrar o ponto exato em que a maioria das caravanas se cansava de procurar algum lugar para ficar. Pense comigo: Se você está viajando há meses em uma droga de carroça e encontra um vilarejo em formação, prefere fazer o quê? Trocar sua força de trabalho por um prato de comida e um lugar provisório para ficar enquanto a cidade é erguida, ou seguir em frente sem rumo até trombar com mais índios?

O lugar começou a juntar gente louca para trabalhar e ter alguma coisa naquele fim de mundo. As árvores do tal bosque — que hoje, aliás, nem existe mais — fornecerem madeira até a ferrovia chegar. Quando o primeiro trem passou por Cross (naquela altura ninguém mais tinha paciência para dizer o nome inteiro), a cidadezinha já tinha um tamanho considerável.

Will era nosso fundador, prefeito e xerife. Todo mundo sabia o perigo de ter um único homem encarregado das funções mais importantes, mas fazer o quê? Will era teimoso feito uma porta barulhenta e o povo o respeitava. Além disso, a cadeia de Cross estava sempre vazia. Éramos gente de paz, sem minas de ouro, e os índios do lugar já tinham sido mortos ou expulsos há tempos. Tudo ia bem.

Até a chegada de "Old Man" Joe.

Joe não ganhou o apelido à toa. Foi um dos primeiros bandidos do Oeste e continuava em atividade. Parecia um velho imprestável, mas tinha a melhor pontaria da região. Dizem que colecionava as estrelas dos xerifes das cidades por onde passava. Seu rosto estava em cartazes de "procura-se" por toda parte.

Imagine a surpresa quando Joe apareceu em Cross calmamente, amarrou seu cavalo, entrou no Taverna Bala de Prata, pediu uma bebida e ficou ali quase uma tarde inteira. Ninguém entendia nada do que estava acontecendo. Ninguém se aproximava do homem — nem tanto por medo, mas pela estranheza do fato. Sem paciência para esperar que alguém desafiasse o velho criminoso, Will foi até o taverna e decretou a prisão de Joe. O velho não reagiu. Seguiu até a cadeia do mesmo modo calmo e silencioso, mas com um estranho sorriso de um só dente…

Dois dias se passaram. Joe não abriu a boca em nenhum momento. Will enviou uma mensagem para Goldfield, a maior das cidades próximas. Ficaram de mandar um oficial em dois dias para levar o velho criminoso. Mas nada disso chegou a acontecer.

Naquela tarde, quatro cavalos entraram em Cross a todo galope. A cidade ficou alvoroçada. Não eram ninguém menos que os Irmãos Bradley: Nick, Jimmy, Cole e Don. Notórios criminosos, já tinham feito mais assaltos e matado mais gente do que sabiam contar. A presença deles na cidade não podia ser boa coisa. Mesmo assim, todos saíram às ruas para ver.

Nick, o mais velho, parou à frente da cadeia exigiu que o xerife entregasse "Old Man" Joe ao bando. Ao que parece, o velho havia enganado os irmãos Bradley e fugido com todo o dinheiro de um assalto a trem. Muita grana, pelo que se ouve dizer.

Will saiu da delegacia empunhando sua arma e, sem o menor aviso, atirou direto no peito de Nick. O bandido foi lançado de cima do cavalo ao chão, bem morto.

— Em Cross — disse o xerife em seguida — Ninguém passa por cima da justiça.

Foram as últimas palavras de Will. O homem era esperto, mas às vezes o heroísmo ultrapassa o bom senso…

Os três membros restantes da família sacaram suas armas, encheram Will de buracos, saltaram dos cavalos e entraram na cadeia.

A noite foi tensa e silenciosa. Não se ouvia nada em Cross além dos gritos de "Old Man" Joe e das vozes de

Jimmy, Cole e Don Bradley. Pela manhã os três saíram da cadeia arrastando Joe, ainda vivo. Ao que parecia, o espertinho enterrou a grana em algum lugar secreto e não dizia onde. Quando o bando subiu nos cavalos, não se ouvia nada. Nem os passarinhos cantavam.

Então veio o primeiro tiro.

A cidade inteira apareceu armada e começou a balear os quatro. E quando "inteira", é exatamente o que quero dizer, filho! Bob Gray da Taverna Bala de Prata. Jack Torrance, que tinha três filhos e alugava cavalos para passeio. Até o jovem Stephen, filho do Sr. Bachman da barbearia. Todos estavam ali participando da execução sumária dos quatro bandidos.

Se você olhar bem, até hoje existe um buraco de bala no pilar da varanda da casa de Madame Sally, o prostíbulo local. Ela diz que nunca trocou porque acha que dá um charme histórico — mas a verdade é que aquela vagabunda velha é mais sovina que Ron Furlong, o dono do novo banco. Quando acabou o tiroteio, os corpos foram retirados em silêncio e jogados para os abutres à uns quilômetros daqui.

Claro que "Old Man" não sobreviveu. Muito mais tarde alguém pensou que, talvez, "Old Man" tivesse escondido algum mapa indicando o esconderijo do dinheiro. Uns acham que o velho escondeu na cadeia. Outros preferem pensar que está em algum lugar da Taverna Bala de Prata. É bem provável que o papel exista, mas, até hoje, ninguém nunca encontrou.

Will foi enterrado no centro da cidade, onde hoje a gente tem aquela estátua bonita com a figura dele. Na verdade, ela não se parece muito com o bom e velho Willian Cross. Ele tinha mais barriga, e um dos olhos era meio torto para a esquerda. Bom… fazer o quê? Como dizia minha querida avó: *"O que realmente vale são as boas intenções e as lembranças."*

Desde então Cross mudou bastante. A história do dinheiro dos Bradley se espalhou. Muita gente acha que está enterrado nos arredores da cidade, e resolveu procurar. Gente de fora. E quase nenhum deles é boa gente, garoto. Cross já foi um ótimo lugar para se viver. Hoje parece que todo mundo vive para achar a droga do dinheiro dos Bradley.

Agora venha comigo, forasteiro. Minhas pernas já estão dormindo de tanto ficar sentado. É hora de te mostrar o resto da cidade…

Taverna Bala de Prata

O dono do lugar ainda é Bob Gray. Mas, depois que um tiro acidental no pé deixou o velho meio manco, seu filho David toma conta das coisas.

O lugar é espaçoso e quase limpo. Até parece que Bob faz questão de manter as coisas como eram antes do tiroteio e da invasão de malfeitores que Cross sofreu depois disso. A maioria respeita o velho, mas uma briga ou outra é inevitável.

A bebida é muito boa. Algumas são feitas por David, no alambique atrás da taverna. O moleque tem jeito para a coisa. No andar de cima, ficam seis quartos que servem

como hospedaria ou repouso provisório para quem bebeu demais e não consegue voltar para casa.

Cadeia

Depois que Will foi assassinado, o povo queria que os cargos de prefeito e xerife fossem assumidos por pessoas diferentes — bem mais sensato, se quer saber minha opinião. Acontece que Gary Collins queria assumir os dois cargos. E tinha meios legais para fazer isso, já que era um dos homens de confiança de Will.

Ninguém gostou muito da ideia. Garry era uma ave de rapina, de olho em dinheiro fácil. Mas não se pôde fazer nada. Durante dois anos, o cara administrou a cidade como o próprio rabo. Não sei quanto dinheiro Collins embolsou, mas não deve ter sido pouca coisa. Ninguém gostava do sujeito.

Exatamente por isso, ninguém tomou nenhuma providência muito séria quando Red McToughan entrou na Taverna Bala de Prata, matou Collins com quatro tiros, pegou a estrela de Xerife, pendurou no peito e sentou-se exatamente onde "Old Man" Joe havia se sentado naquela tarde histórica.

No dia seguinte, porém, o povo acordou preocupado. Red não tinha boa fama. Era um irlandês grande, de cabelos vermelhos como brasa. Um bandido frio, sanguinário e assassino. Mais procurado que dente de ouro em boca de defunto. Sua sorte é que era esperto. Mesmo tendo sido um bandido, o cargo de xerife era seu por direito, já que havia matado Collins. E duvido que alguém quisesse peitar o fulano. Podia até ser prefeito, se quisesse. Mas não quis.

Ao invés disso, convocou uma reunião com os principais figurões da cidade. Disse que havia se regenerado, e que queria ser xerife para pagar seus pecados. Deixou o cargo de prefeito à disposição e aceitou a indicação de Dick Forrester, outro membro fundador de Cross.

A desconfiança do povo foi vencida pela capacidade surpreendente de Red. Uns poucos imbecis ainda acham que é tudo fachada e que o irlandês ainda vai aprontar alguma. Eu duvido. O cara é boa gente. Meu único medo é que o governo o descubra em Cross e venha pegá-lo. E pelo que conheço o povo desta cidade, duvido que iriam entregar o cara de mão beijada.

Red tem mais dois ajudantes. Dave "Fasthand" e Connor O'Leaf. O primeiro era um antigo parceiro de crimes. Parece que também largou a vida de bandido, mas continua um encrenqueiro de marca maior depois de uns goles de uísque (o problema é que o homem bebe o tempo inteiro!). O Segundo foi companheiro de Red ainda na Irlanda. Veio para Cross quando o irlandês já era xerife, e, ao que parece, não sabe até hoje sobre o passado criminoso do amigo.

A cadeia de Cross tem hoje apenas um prisioneiro: o mexicano El Tico. Ao contrário de "Old Man" Joe, El Tico foi pego com muito custo após um assalto ao Banco Furlong. Seu bando escapou, mas ele foi apanhado e o dinheiro recuperado. O desgraçado não diz uma palavra em inglês, e as autoridades nem querem saber do infeliz. Ele deve passar o resto da vida mofando na nossa cela, a menos que seu bando resolva voltar para resgatá-lo.

Casa de Madame Sally

Esta é a nossa "casa de má reputação", para usar um termo bem educado. E já causou muita confusão por aqui. Quando a casa abriu, e Sally apareceu pela primeira vez, poucos anos depois da fundação de Cross, as mulheres fizeram de tudo para que fosse fechada. Chegaram até a jogar pedras nas janelas durante uma noite. Quem deu um jeito em tudo, como sempre, foi Will.

Sua mulher e filha haviam morrido durante a viagem, de uma febre que ninguém conhecia. Sendo assim, o homem era solteiro, livre e não devia nada para ninguém, entende o que eu digo?

Uma vez, durante uma manifestação diante da casa, Will saiu de lá de dentro de ceroulas e trabuco na mão (não me entenda mal, filho; Will era um homem de respeito). Atirou para o alto e disse que, daquele momento em diante, Sally e as garotas trabalhariam em paz. Ordens do xerife. E sabe o que é mais estranho? Todo mundo obedeceu (embora Sally seja tratada com desprezo até hoje).

Atualmente a casa tem dois andares. Embaixo fica o piano — que a própria Sally toca — , o bar e um pequeno palco. Em cima, óbvio, ficam os quartos. Umas quinze garotas trabalham por lá. Só uma foi embora, uma moça chamada Donna. Ficou apaixonada por um cliente, mas o cara a tratou... bem... como uma vagabunda. Donna esperava um pouco mais de consideração e, como não conseguiu, meteu três tiros de .45 na cabeça do fulano. Fugiu à noite, antes que Red pudesse pensar em pegá la. Hoje é uma das pistoleiras mais perigosas da região. Sem trocadilhos.

Para as que ficaram, Sally é como uma mãe. Dá comida, lava as roupas e oferece hospedagem. No fundo é uma boa mulher. Se eu fosse você, apareceria por lá mais tarde. Forasteiros costumam fazer sucesso.

TESOUROS ANCESTRAIS

Estrebaria Torrance

Jack Torrance cuidava do lugar até morrer de uma doença no fígado um tempo atrás. Bebia feito um gambá. O lugar então foi herdado por seus três filhos.

O mais novo, Billy, saiu atrás da fortuna enterrada dos Bradley e nunca mais voltou. Uns dizem que virou bandido. Outros, que enlouqueceu. A suposição mais doida é que o garoto achou o dinheiro e ficou rico. Quem acredita nisso anda caçando o jovem Torrance pela região. Acham que o garoto, de algum modo, tem alguma pista sobre o esconderijo da fortuna dos Bradley.

Danny, o mais velho, casou-se com uma prostituta de Ammville — e depois, sem conseguir aguentar mais as gozações do povo, mudou-se para Nova York.

Somente Kyle, o do meio, resolveu ficar e assumir o antigo negócio do pai. Ainda hoje pode-se alugar bons cavalos por lá, ou deixar seu próprio cavalo pagando algum dinheiro. O garoto dá comida e cuida muito bem dos bichos. Com sorte, ele troca até as ferraduras.

Estação de Trem Willian Cross

A estação de Cross não tem muito movimento. Como pouca gente entra ou sai, a ferrovia é muito mais usada para transportar madeira e gado.

Boatos dizem que, de tempos em tempos, um dos carregamentos de madeira é por trocado por ouro como disfarce para enganar os bandidos. Houve até uma tentativa de assalto uma vez, mas o xerife Red impediu — e não havia nada além de troncos no carregamento. Os bandidos escaparam.

A verdade é que, se a notícia se espalhar, cedo ou tarde alguém vai fazer um assalto melhor planejado — e não sei se Red e os rapazes terão tanta sorte desta vez. Como ninguém sabe em que época do ano a troca acontece, teme-se que apareçam bandidos de todos os cantos aqui em Cross durante o ano inteiro, atrás do tal "carregamento secreto" que passa pela cidade. Como se o "tesouro dos Bradley" não fosse suficiente para atrair encrenca...

O único guarda no lugar é Fox, um velho pistoleiro aposentado. Costumam dizer que é cego de um olho, mas eu não me arriscaria a testar a pontaria do homem...

Hotel Gold Mine

O hotel é comandado por Sidney Dudley, um cara de uns quarenta anos, solteiro pelo que ouvi falar. Nunca pegou numa arma de verdade, se entende o que eu quero dizer. Não entendo gente assim, mas acho que Deus dá o direito de cada um viver como quer, não é mesmo?

Quando o lugar foi construído, todo mundo achava que Cross seria uma grande cidade. Por isso, o hotel é tão enorme. Bem, isso não aconteceu.

Pra piorar, um dos hóspedes — um marujo aposentado chamado Harkins — morreu do coração no quarto 26. Desde então dizem que o hotel é assombrado. Muita gente prefere dormir nas camas fedendo a vômito da Taverna Bala de Prata a passar uma noite no Gold Mine. Só os forasteiros desinformados ficam lá.

• • •

HÁ muitos outros lugares para se ver e pessoas para conhecer em Cross. Mas não ia adiantar eu ficar falando e falando durante dias, explicando tudo para você, não é mesmo? É melhor que se levante e conheça as coisas por si.

Duvido que fique por muito tempo, mas desejo uma boa estadia. E não saia da linha, garoto! Como diria o finado Willian:

"Em Cross, ninguém passa por cima da justiça".

J.M. TREVISAN

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Givan
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Adriano Silva
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Araujo
Alex Luna
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Alisson Luiz Lima De Menezes
Allan
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barreto
André Braga
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Santos
Andrey Almassy
Angelo Castelan
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur Colombo Sampaio De Freitas
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Augusto Soriano
Augusto Stroligo
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Sakai Costa
Bruno Torres Felippeto
Bruno Vieira Marucci
Bryan Sousa De Oliveira
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Henrique De Vasconcelos Domingos
Calvin Semião
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassiano Ricardo Umlauf

Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Dinis
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Davi Alves De Lima
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Andre
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Castro
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Sparenberger
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fukamachi
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Junior
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Erisson B Batista
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Everton Luiz
Fabiano Bruno De Azevedo Machado
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fábio Augusto Da Silva
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Andrade Porcel
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Moreira Egger
Felipe Rodrigues
Felipe Wellington
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Alves Conceição
Fernando Barrocal
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Barreto Gonçalves
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel De Oliveira Abraços
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Isaías Pádua Carvalho
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Menino
Gabriel Natucci
Gabriel R. De Carvalho
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Schmidt
Gabriel Zuanetti
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Bezerra
Guilherme Borges
Guilherme Capelaço
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Thiago
Igor Z. Favro
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jandir Roberto Manica Neto
Jardel Santos Bulhões
Jean Carllos
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jeovany Nascimento
Jerônimo Cauduro
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João E Priscila Schlindwein
João Guilherme Pedrílio
João Matheus Catin
João Neto
Joao P. Arantes
João Paulo De Oliveira Andrade
Joao Paulo Melatto Fogo
Joaõ Pedro
Joao Ricardo Ramos
João Trindade
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Joel Jurema
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jonquiel Costa Barbosa Dos Santos
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Eduardo Da Silva
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio Gasiglia Serradas
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kalliandru Jivago Palone Meschede Coelho De Oliveira
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Lara Jennifer
Larissa Guilger
Lauro Filipe De Lima Lobo
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Farias Florentino
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Lima
Leonardo Marengoni
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Quintas
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Gustavo Maia Dias
Luan Silva
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Casanova Nogueira
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Menezes
Lucas Olímpio
Lucas Rijo
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Sorensen Paes
Lucian Costa Silva
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Lucio Pedro Limonta
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Barbosa Dantas
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Felipe Masculino Biancolin Sacchi
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Gustavo Loiola Iais
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Guerreiro
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Farias
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcos Sousa
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Marlon Ricardo
Mateus Cardozo Fôlego
Mateus Guida
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Bolognini Nunes
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Olivia Lopes
Orlando Luiz
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Patrick Tavares
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Phillipe Rocha Assumpção
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro De Souza
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Trevisan Gonçalves
Pedro Henrique Vieira Lacerda
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Semedo
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Rafael Ariais Bezerra
Rafael Artur
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Mendonça
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Albuquerque
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Matheus Vicente Felix
Richard Aguiar Bueno
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberta Robert
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodolfo Marcolino
Rodolfo Nemes Silva
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Lucas Vieira Monteiro
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romulo Bartalini
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sávio Pita
Sávio Souza
Seuraul
Sidnei Costa Goes
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Sulleman Silva Martiniano
Tales Zuliani
Tatiane Vidal
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Dos Santos Rosa
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Alves De Souza
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Lima Da Silva
Vinícius Macuco
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Albani
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Davis
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Soares Alves
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallace Bento Cordeiro Chaves
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Welton C. Oliveira
Wesley De Oliveira Batista
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
William Ferreira
Willian Moreira Dos Santos
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Wilson Luis
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Santos Leite Alves
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Abelheid
Acciraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Amadeu B. Negrão
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Anesio Vargas Junior
Antonio Mombrini
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Braulio Sarmento Pereira
Brayan Kurahara
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Godoi
Bruno Leão Pereira
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Teixeira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Caio Fernandes
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carlos Alberto Corrêa Junior
Carlos Castro
Carlos G C Cruz
Carlos Roberto Hirashima
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Perusso
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Sidney
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Larrat
David Torrini
Dean Silva
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Calicchio Boaro
Diego Moreira
Diego Moreira Cardoso
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis

Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Bustamante
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emanuel Feitosa Ribeiro
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio De Matos
Fabrício Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Santos De Lima
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklin Dias
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel P Sasaki
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Pereira
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Ripfom
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Vilella
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilberto Pavuna Da Costa
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Nin
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giulia Araújo Chaves
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Nascimento
Guilherme Puppim
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Reis
Gustavo Vilella Whately
Haniel Ferreira
Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Oredes Agapito
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury Velázquez
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson De Araújo Lima Da Silva
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Henrique Abreu
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Zonzini
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Juliano Ferreira Gonçales
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Junior Itikawa
Kaique Nascimento
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Alves
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leldias
Leo Aguiar
Leonardo Alberto Souza
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gomes
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D’Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Valerio
Marco Aurelio Santana Ribeiro
Marco Menezes
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marcus Sitonio
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Mateus Pulicarpo
Matheus Borges Ziderich
Matheus C. Medvedeff
Matheus Dias
Matheus Henrique
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miguel Souza Silva
Moacyr Prado
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Pablo.Pochmann@Gmail.Com
Patrícia Brito
Paulo Emilio
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Victor Silva Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bezerra Barbosa
Rafael Chagas Vieira
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Moraes
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O’Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Reric Carneiro
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Girasol
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Luiz Nery
Samuel Pereira
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Lemos D’Avila
Thiago Morani
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Tartarotti Ries
Vauderag “Shaka” Junior
Vevé Leon
Vially Israel
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hernandes
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor T Melo
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Lima Nascimento
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinicius Torres
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Washington Alencar
Wellerson Monteiro Dos Santos
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Gomes Do Nascimento
Wil Gouvea
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Wolf Fivousix
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

EXTRAS

Nesta e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação da ilustração de Ricardo Mango para a matéria de capa original desta edição!

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS